IBM PC AMIGA
ATARI C64

GURU

95/1

A szórakoztató informatikai magazin



Amiga

Shaku Fu
Jungle Strike
Knightmare



Top Gear 2



IBM PC

R. to Ringworld
Space Simulator
Ghost



Commander Blood

248 Ft

A GURU legyen veletek!

Intro

Buék mindenkinek!

Igen, jól látjátok az idei év is beköszöntött a GURU olvasóinak. Azt, hogy mit is fog hozni ez az év, persze még nem lehet tudni. Az első negatívumot gondolom már mindenki észrevette, természetesen az áremelésre gondoltunk. Most különféle bonyolult számítási műveleteket írhatnánk ide avval kapcsolatban, hogy mi mennyibe kerül az újságkiadás terén. Nem tesszük ezt, mert felesleges lenne ilyen mértékig belemenni a témába, sajnos szükség volt az áremelésre. A kedvezményes előfizetési akciókra itt is felhívnánk mindenki figyelmét, úgy gondoltuk nem árt ha valamivel megpróbáljuk ellensúlyozni az áremeléseket.

Egyébként ismét egy vegyes számot tarthattok a kezetekben, mármint olyan értelemben, hogy sikerült elegendő mennyiségű Amigás anyagot becsempészni idei első számunkba. Természetesen a PC-sek is megtalálhatják havi betevő olvasnivalójukat, reméljük mindenkinek tetszeni fog a választék.

Új rovatként megjelent az Amigás shareware játékokkal foglalkozó rész, úgy gondoltuk, hogy nem ártana kiegészíteni a néha igen szegényes Amigás játékválasztékot némi apróssággal. A rovat állandó lesz, minden hónapban minimum 2 oldalon olvashattok ilyen jellegű játékokról.

Sok olyan levelet kaptunk, melyben a toplista megújítását szeretnék oly módon, hogy az olvasók szavazatai is befolyásolják a listát. Nos, legyen ahogy szeretnétek, ezentúl várjuk a TE toplistádat is, "Tipp-top" jeligével. A helyesen Tipp-topoló tippelők között eredeti tipp-topp ajándékokat sorsolunk ki....

Figyelem!

Olyan olvasó jelentkezését várjuk levélben, aki teljesen ingyen szeretne nyaralni a GURU TÁBOR-ban. A feladat: írj nekünk ha tudsz olyan táborozóhelyről, ahol kb. 300 ember elfér (faház vagy kőházban), megoldott a "megfelelő" áramellátottság, a tisztálkodási, étkezési lehetőség, adott a szép környezet s jó ha van valami strand is a közelben...Tehát keresstetik az "álom táborozóhely" a GURU TÁBOR 95-höz!!!! Várjuk leveleiteket, s aki megtalálja az "igazit", az a vendégük lesz a táborban!!

Nos, a hosszúra sikeredett intro után következzen az idei első GURU, melyhez jó szókozást kívánunk!

GURU Team





Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!

1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2178 Ft, félévre 1089 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

Tartalomjegyzék


Pussies Galore

Újdonságok

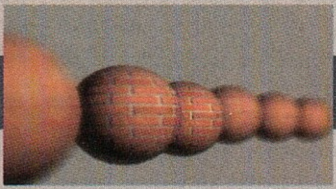

Commander Blood

Játék teszt



Rendszerbarát

Programozás


Ray-Tracing rovat

Grafika

Állandó rovatok



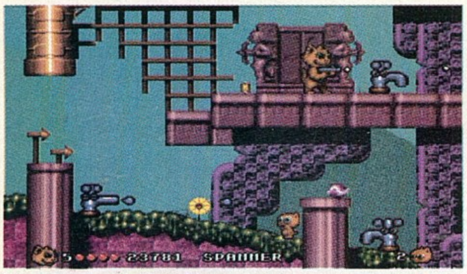
Demologia

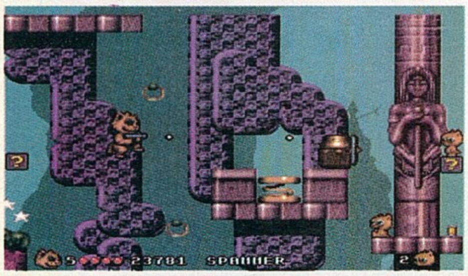


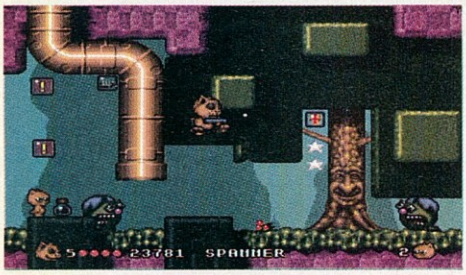
A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Marinov Gábor, László József, Tóth János
Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 198 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt. • Nyomdai munkálatok:
Zrínyi Nyomda Budapest • 95 2558/1-66-22 • Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

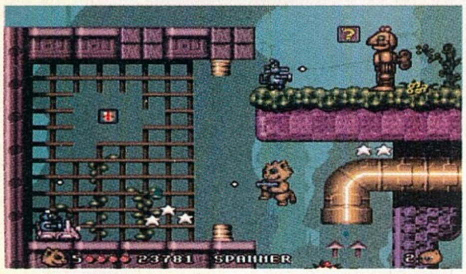
Pussies Galore

Ismét egy nagyszerű platform játék van készülődőben a Team 17 házatáján, mely Pussies Galore névre fog hallgatni. Az univerzum leggonoszabb macskája, kit Evil Eric-nek hívnak, egy heavy metal albumot adott ki, mely egyből bámulatba ejtette, sőt egyszerűen megigézte a macska fiatalokat. Nos ez nem volt igazán szerencsés lépés és termé-







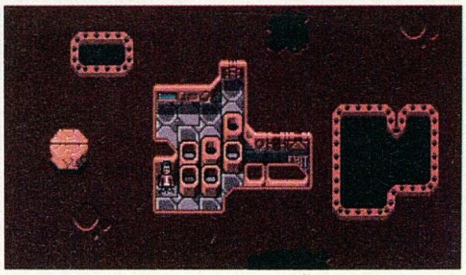


szetesen nekünk kell ezeket a cicuskákat megmentenünk a gonosz kandúr karmaiból. A varázslatnak természetesen más rosszabb hatásai is lesznek, de ezek már csak a játék 4 pályájának valamelyikén fognak kiderülni. Mindenkit meg kell majd mentenünk ahhoz, hogy magasabb szintre kerüljünk, így nem árt majd ha felkötjük a felkötnivalót. A kizárólag A1200-n és CD^{32}-n megjelenő játék 64 színű grafikával, valamint 50 képkocka/másodperc finomságú animációval dicsekedhet, így nagy valószínűséggel nem lesznek problémák a minőséggel. Amennyire bele lehet ilyentájt látni a játékba jellemzésképpen csak annyi látható, hogy egy humorral bőven fűszerezett igen szép akció játék alakul.

X-IT

A Sokoban név nagy valószínűséggel sokaknak mond valamit, hisz egy igencsak alapjátékról van szó, mely már rengeteg feldolgozást és átiratot ért meg. Nos, a sorban a legutolsó az X-IT, melyet a Psygnosis jelentet meg a napokban. Az alap-





elv nagyon egyszerű, adott egy fix nagyságú labirintus, benne midenféle akadállyal és persze különböző téglácskákkal melyeket tologatni tudunk lehetőleg úgy, hogy a padlón lévő lyukba essenek és így esélyünk legyen arra, hogy elérjük a biztonságot sejtető EXIT feliratot. Nos nem lesz könnyű dolgunk, hisz nem csak sima téglák, hanem sok furfangos nehezítés is akadályozni fog minket a pályák megoldásában, arról nem is beszélve, hogy némi óramű is működésbe lép a pálya elkezdésekor. A különböző téglák mellett a változatos bonus tárgyak is segítséget, vagy éppen nehézséget jelenthetnek. A játék minden típusú Amigán futni fog, a ládatologatás szerelmeseinek nagy örömére.

Warriors

Ismét egy remek verekedős játék van készülődőben, ezúttal a Mindscape jóvoltából. Harcosunk, ki természetesen minden idők legkeményebb verekedőgépe egy ismeretlen titkos szigetre kerül, ahol is meg kell küzdenie az összes ellene fellépő harcossal ahhoz, hogy visszakerüljön a saját világába. 11 ellenfél áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy fejlesszük verekedő képességünket és természetesen a főgonosszal is találkozhatunk, kik egyszerűen csak Master-nek nevezhetünk. A cég egy fantasztikus új technikát ígér a játékhoz, mely 3D BIO MOTION névre hallgat. A lényege az a dolognak, hogy nem fix fázisok vannak eltárolva minden mozgáshoz, hanem a gép számolja ezeket folyamatosan.

Arról nem szól a fáma, hogy mindehhez milyen erőgép szükségeltetik, azonban kicsit meggyőzően hangzik az, hogy egy egyszerű ütés több mint 30 fázisból áll, és elviekben kb. 150 animációs mozgás közül választhatunk. A 256 színű háttérek 512×256 pixeles felbontásban fognak virítani, és persze mindehhez már a szokásos finom scroll-t ígéri a cég.

Nos, kíváncsian várjuk a játékot, annál inkább, mert mostanában csak úgy hemzsegnek a jobbnál-jobb verekedős játékok, így még nehezebb lesz az április tájékán megjelenő programnak PC-n.

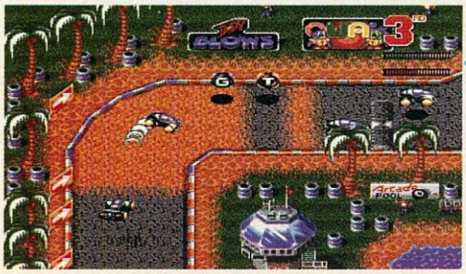
ATR

Az ATR rövidítés az All Terrain Racing címet takarja, mely egyből meg is adja a hamarosan megjelenő Team 17 játék stílusát. Igen, autókáznunk kell ismét, de ezúttal a pálya nehézségei fognak minket főleg megakadályozni a győzelemben. A hat kocsi rengeteg természetes és mesterséges akadállyal fog találkozni, hidak, alagutak, ugratók, mozgó csatornák fogják nehezíteni utunkat, de ha ügyesek vagyunk, akkor megtalálhatjuk a rövidebb utat is a győzelemhez. 3 különböző kocsitípus közül választhatunk, melyek strapabírásban és még sok egyébben térnek el egymástól. A szokásos gyűjtögetési lehetőségek sem maradhattak ki a programból, rengeteg extra fegyverzet és kiegészítő vár minket szerte szét a pályákon. A különböző típusú terepek között igazi embert-próbálók is előfordulnak, így ne lepődjünk meg egy jeges, vagy éppen csupa sziklás pályán. 36 különböző terep vár minket és természetesen barátainkat is a programban, hisz nem csak egyedül, hanem akár ketten is játszhatunk a játékkal, méghozzá egymást segítve, vagy éppenséggel egymás ellen harcolva. A program Amigán és CD^{32}-n fog megjelenni február magasságában.









Magic Eye

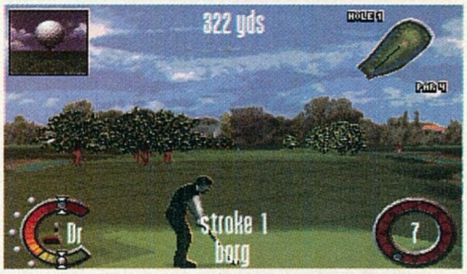
Hazánkban is kezd népszerűvé válni a stereogrammnak nevezett őrület, mely a világ minden táján meghódította már az újdonságot kedvelő nézőközönséget. Az újfajta 3D-s élvezetet úgy kell elképzelnünk, hogy egy tetszőleges 3D-s formát rejtünk el egy iszonyú kusza kép pixeleibe. Ha megfelelő módon nézünk a képre, akkor a textura szinte ráfeszül az alakzatra és 3D-ben láthatjuk a tárgyat. A nemrégiben megjelent Magic Eye gyűjtemény több kész képet, valamint egy nagyszerű programot tartalmaz, mellyel mi is készíthetünk házi használatra ilyen stereogrammokat.



Scottish Golf

Ismét egy nagyszerű golf program lát napvilágot nemsokára. Ugyebár mindenki rengeteg golf megvalósítást látott már PC-n? Nos, a Core programja főleg abban fog különbözni, hogy az összes lehetséges dolgot Silicon Graphics gépen renderelték le, így nagyon valószínű, hogy lélegzetelállító dolgokat fogunk látni februárban. A végletekig továbbfejlesztett kameramozgás valószínűleg nem fog a hátrányára válni a programnak, csakúgy mint az ütő játékos mozgásának aprólékos kidolgozása. 7 fajta játéktípus közül választhatunk majd a játékban, melyek között akad majd olyan is, mellyel nem igazán találkozhattunk eddig még golf játékban. A partikat akár négyen is végigvihetjük majd, feltéve persze ha megfelelő ellenfelekre lelünk ehhez a csodálatos játékhoz. Két nehézségi szint található a játékban, amatőr és professzionális fokozatban is ütögethetjük a kis fehér labdácskát. A pályák között természetesen megtalálhatjuk majd az 1995-ös Scottish Open pályáit is, így igazán friss golfozás elé nézünk februárban.







ALIEN BREED TOWER ASSAULT

Ó, te nyelőcsövön át petéző undok organizmus, ki belek között növekvő gyermekedet kakukkmadár-módon mással nevelteted fel, kit gyötrelmes szüléssel öl meg az, egyszer úgy is megtalálom királynődet, ki téged alkotott és együtt pusztultok mindannyian!

(Rettenthetetlen katona, a 7. gameover után)

Hardware igény: A500-A1200

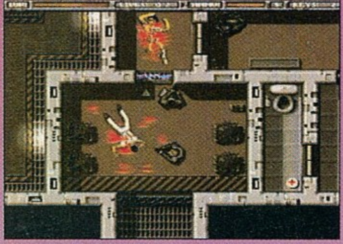


TEAM 17

AMIGA DISK

ALIEN TOWER

Járatlan volt az efféle harci technikákban, mivel fiatal volt még. Ellenfele gép létére mintha megérezte volna bizonytalanságát és félelmét, az óvatos mozdulatok nem tévesztették meg. Pystha csak egy pillanatra nem figyelt és a kettős penge hihetetlenül gyorsan lecsapott az állára, mélyen belevág-



va a harcos bőrébe. Pystha megmerevedett. Egy ideig szinte értetlenül meredt a véres fegyverre majd elöntötte a vak harci düh. Hatalmas ordítással megszorította támadóját és egy erőteljes dobással kihajította az ajtón.

Öröme azonban nem tartott sokáig, mert a nyílásban megjelent a szörny, ellenfele gazdája. Az idegen a földön heverő véres és már használhatatlan pengékre nézett. Négy szemében szomorúság tükröződött, ahogy Pystha felé fordította tekintetét.

- Nézd kisfiam - mondta apja miközben levette a szemüvegét -, ha nem tudsz rendesen borotválkozni, akkor veszünk neked villanyborotvát. De azért még nem kellett volna az enyémet a földhöz vágni!

Pista dühös volt. Legszívesebben törni-zúzni lett volna kedve. Ekkor eszébe jutott az új játék, amit tegnap kapott, de még nem volt ideje megnézni.

Szobájába érve bekapcsolta Amigáját és nekiállt lehámozni a csomagolópapírt a dobozról. Ami először a szemébe tűnt, az a TEAM 17 felirat volt. Pista rögtön elfeledett mindent, és még nagyobb sebességgel igyekezett hozzáférni a doboz tartalmához.

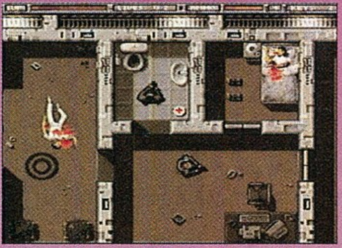
...

Ott állt lezuhant hajója mellett, melyet a telepet őrző automata biztonsági rendszer lőtt le. A meteorpajzs már nem funkcionált, ezért a sűrű légkörben áttüzesedett meteorok lángoló esőként hullottak mindenfelé. Már tudta, hogy mi történt. A hajója központi agya még ki tudta olvasni a központ adatbázisából az utolsó bejegyzéseket, mielőtt az antigravitációs vészlandoló-rendszer el nem szívta az utolsó egység energiát is. Még mindig hihetetlen volt számára, amit az információs képernyőn látott.

"Military Research Unit
Azarin 2E bolygó.
Valószínűleg én vagyok az utolsó, a nevem nem fontos. A többiek öngyilkosok lettek, mert már nem bíztak abban, hogy



valaki meghallotta az SOS jeleinket.
Ez a hely kívül esett a háborúkon és idegen tenyészet sem volt errefelé. A lények spórahajója már eonokkal azelőtt az űrben járt, hogy az emberek megtették az első gyámoltalan lépéseket a bolygóközi utazásokra. A telepítőhajó véletlenül erre a bolygóra került, mindössze egy tojással. Amikor az emberek megérkeztek, rögtön nekiláttak felfedezni a bolygót a Tellurinium miatt, mely alapvető anyaga a katonai űrhajók testének.



A katonai kutatóegység megalakult a bolygón. Alapjában bányász-kolónia volt, lakosai tudósok és civilek. Azonban a kibányászott ércek finomítására használt fúziós kemence izzásával felébresztett valamit, mélyen a felszín alatt. A hűvös, fekete ujjak áttörték a kitinszerű felszínt és a kis ocsmány kreatúra elkezdte kiásni magát a felszín felé..."

Pystha nem tétovázott. Gyorsan összeszedte az űrhajó körül szétszóródott tárgyakat, majd egy gyors pillantást vetve térképére megindult megkeresni a telep egyik bejáratát...

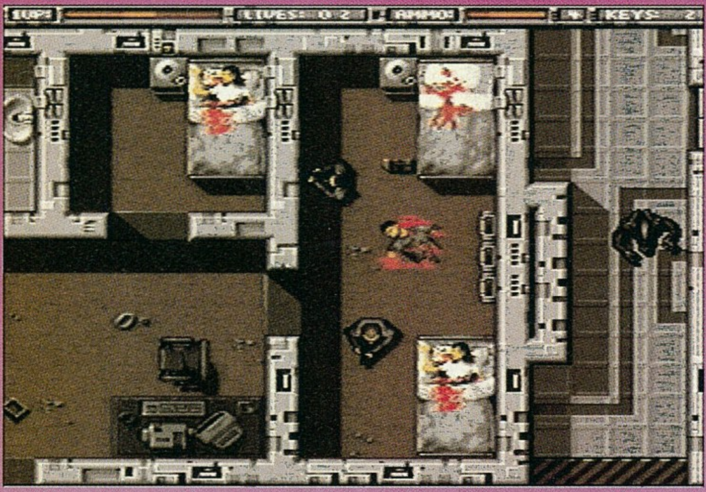
Bent iszonyatos látvány fogadta. Mindenfelé széttépett hullák és vér. Óvatosan indult beljebb, nagy hatásfokú fegyverét maga előtt tartva, hiszen nem tudhatta azt, mennyi idegen van a közelben. Egyszerre látták meg egymást. A szörny széttárta valószerűtlenül hosszú és vékony végtagjait, és nem evilági sziszegéssel Pystha felé iramodott. A harcosnak csak a reflexei mentették meg az életét, miközben hátrálva egy egész tárat beleeresztett a lénybe. Az idegen éles, átható sikollyal robbant darabokra. Pystha tovább nyomult óvatosan, lépésről lépésre. Egyszer csak meghűlt ereiben a vér. Egy idegen háttal neki éppen egy félig szétszakított hullából

BREED ASSAULT

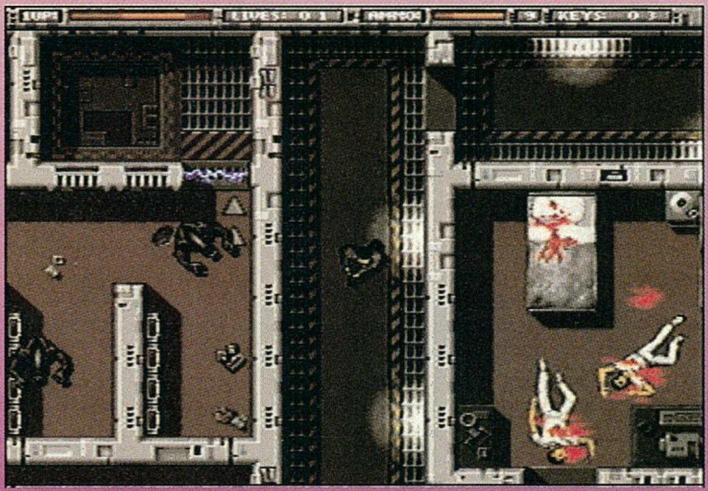
lakmározott visszataszító hangon.

Talán ez volt az oka, hogy a harcos nem vette észre a mögötte nyíló ajtót. Amikor eljutott tudatáig az árnyék, már késő volt. Egy röpke pillanatig azt hitte, hogy megint anyósa keresgéli a biomechanikus teniszkönyök-implantját, de hátrafordulva rájött, hogy itt teljesen másról van szó. A hatalmas rém szinte követhetetlenül gyorsan mozdult, csontos kezének csapása halálos pontossággal találta el a számítógép kapcsolóját és azt egy mozdulattal lenyomta.

Hányszor szóljak fiacskám? Kihűl a vacsora!- szólt mérgesen Pista anyja, és megvárta, míg csemetéje feltápászkodva a székből bosszúsan ki nem megy előtte az ajtón.



Vacsora közben Lajos csöngetett. Pista beküldte a szobába, hogy amíg ő végez a takarmánnyal, addig nézze meg az új játékot. Lajos persze profi módon a kézikönyvet kezdte el először lapozgatni, mert Pista csak a joystick tűzgombját szokta általában használni. Így megtudta, hogy betöltés után a következőket tudja majd beállítani:



Number of Players: ezt talán még Pista is tudta.
Share Credits: A játékban talált krediteket egyenlő arányban osztja el a program a két játékos között.
Two Player Shots (Hurt Players): Sanyi gonoszul "harmful"-ra (off) állította. Ilyenkor ugyanis jó alaposan hátbalőhette Pistát. Safe (on) állásban hatástalanok voltak egymásra lövedékeik.
Skill Level: Pista mindig normalon hagyta, és sajnálkozott, hogy nincsen very-very easy fokozata a játéknak. Profibbak már megpróbálkozhatnak a difficult-tal is.

Sanyi ezután hosszasan tanulmányozta a billentyűzetfunkciókat:

Space: belépés a kolónia adatbázisába. Itt lehet extra fegyvereket és más érdekes dolgokat is vásárolni.
M: A térkép aktiválása.
P: Pause.
Bal és jobb alt: Az 1 és a 2 játékos fegyverválasztó gombja.
Bal és jobb shift: A "hátrálva tüzelő" mód ki- és bekapcsolása.

Sanyi most már nagyon okos volt, így bátran kapcsolta be a gépet. Fél óra játék után már tudta, hogy mit fog venni az összegyűjtögetett zsebpénzéből. A játék félelmetesen jó volt. A légköre kiválóan eltalált, és a hangeffektek még csak fokozzák a hangulatot. A folyosókon és a szobákban lehetett találni a félig széttépett embereken kívül még municiót, elsősegély készletet, crediteket és még túlélőket is. Ezek a halálra rémült emberek talán soha életükben nem felejtik el azt, hogy megmentették őket. Sanyi még arra is rájött, hogy a radioaktív-jellel megjelölt helyeken nem szabad sokáig tartózkodnia. Csak pislogott, amikor olyan részhez ért, ahol nem működtek a lámpák. Itt még félelmetesebb volt minden, ahogy lámpája gyenge fényénél haladt előre. Gyakran használta a hátrálás módot, így hátrafelé menve is tudott tüzelni. Előre örült, hisz az ő gépébe volt winchester és a kézikönyv szerint a program installálható volt erre.

Shanny figyelt. Érezte az idegenek jelenlétét, de nem tudta, hogy melyik irányból fognak támadni. Egy halk hang ütötte meg a fülét, szinte már emberi szuszogás. De honnan jön? A harcos hátán szinte csorgott a veríték. Hirtelen valami hozzáért a vállához! Shanny ordítva fordult hátra...



Amikor Pistának elállt az orrvérzése még játszottak egy keveset és megállapították, hogy a TEAM17 ezzel az alkotással csak öregbítette kiváló hírnevét.

M. D. Jon

SHADOW FIGHTER

"Az emberek többsége két részből áll. Az egyik jósággal és szeretettel táplálkozik, a másik gonoszsággal és gyűlölettel. Ez utóbbi etetésére kiválóan alkalmas például ez a program is."

(Ismeretlen Közép-Európai bölcs)

Hardware igény:
A500-A1200
1 MB RAM

88%

GREMLIN

AMIGA DISK

SHADOW FIGHTER

A bajnok tudta jól, hogy nem sokáig pihenhet babérjain. Túl sok ellenfelet szerzett azzal, hogy őt kiáltották ki a legjobbnak, és most felbukkantak új kihívói, nagyobbak és erősebbek voltak az eddigi ellenfeleinél. Hogy melyikük az esélyesebb a bajnoki címre, azt még nem



tudta eldönteni, ezért megbízta a legjobb tanítványát, hogy gyűjtsön minél több információt róluk, és erről minél hamarabb számoljon be neki. A tanítvány tehát elindult és hogy ne ismerjék fel, egy egyszerű Amigás Gamernek öltözött. Amikor néhány nap múltán visszatért, a mester már türelmetlenül várta. A tanítvány helyet foglalt és beszélni kezdett.

Mester, alaposan kikémleltem új ellenfeleidet, és arra a megállapításra jutottam, hogy ezek ketten jóval esélyesebbek a legyőzésedre, mint a többiek. Elmondok róluk mindent, amit tudok.

A kisebbik neve Shadow Fighter, és mindössze négy lemezen foglal helyet. Egy tizenhetedik századbeli szamurájról szól, kinek neve Kioya Mishuma volt. A Császár nagyra becsülte őt gyors észjárása és kardművészete miatt, Ő azonban több hírnévről és több elismerésről álmodozott. Ez a vágyakozás - mivel a szigorú szamurájkódex nem engedett meg ilyesmit- aláásta az egészségét. Azonban Chronozonnak, ki a mélység és a Másik Világ őrzője volt, felkeltették érdeklődését ezek az álmok, és végül is ez a lény tette Kioyát bolyongó élőhalottá. Csak akkor nyerheti el lelke békéjét, ha valaki legyőzi az ő félelmetes harci tudását. Ezért a nagy dicsőségért mindenhonnan harcosok indultak, hogy legyőzzék a Shadow Fightert...

Én is beálltam a harcosok közé. A védelmen átjutva egy menüképernyőre leltem, hol a következőket találtam:

Championship Fight: itt lehet indulni a Shadow Fighter ellen. Easy módban az első hat, normalban az első tizenkettő, míg hardban mind a tizenhat harcossal kell megküzdened, amíg eljutsz az egykori szamurájig. Sajnos a highscore lista nem menthető ki lemezre.

Training Simulator: a harc gyakorlására szolgál. Itt egy általad választott harcossal vagy Pupazz ellen kell harcolnod, ki az univerzális edzőbábu.

Single Battle és VS Battle: küzdelem a gép vagy egy barátod választotta harcos ellen.

Az **Options** menü pontjai:

Difficulty: a nehézségi szint.

Stunned: bekapcsolt állapotban ellenfelünk szédeleg egy kicsit ha nagy erejű ütés vagy rúgás érte. Ilyenkor közelebb mehetünk, és befejezhetjük a munkát.

Blood: ha be van kapcsolva, akkor látható nyomai is lesznek a harcnak (vér mindenhol...).

Sound: azt választhatjuk ki, hogy harc közben zenét vagy effekteket akarunk-e hallani.

Time: a harc idejét korlátozza.

A küzdelmet a joystickkal nagyon prímán lehet kontrollálni. A harcosoknak 3-6 speciális támadásuk van. Ezek közül kettőnek a végrehajtása le van írva, de a többire nekünk kell rájönnünk. A harc nagyon szép, animáló hátterek előtt zajlik, pl. metróállomáson, mezőn csobogó patakokkal, városban egy kamion platóján és még sorolhatnám. Külön kiemelem a rövid töltési időt, mely közben nem unatkozunk, mert a program folyamatosan írja ki a két szemben álló harcos adatait. A figurák kellően nagyok és szépek, és az animációra sincs panaszom.



SHAQ-FU

SHAQ-FU

"Ha a rossz éned unja az egyhangú táplálkozást, új étrendnek próbáld ki ezt!"

(Még ismeretlenebb Közép-Európai bölcs)

Hardware igény:
A500-A1200
1 MB RAM

88 %

OCEAN

AMIGA DISK

A mester elgondolkozott egy kicsit, majd felszólította tanítványát, hogy a másikról is számoljon be neki.

Ő már nagyobb, teljes hat lemezt foglal el és a neve Shaq-Fu. A története a következő:

A távoli múltban, egy Második Világnak nevezett helyen uralkodott Sett Ra, a szívtelen varázsló. Ő azonban ki akarta terjeszteni hatalmát az Első Világra, a Földre is. A terve egyszerű volt. Elpusztítja az egyiptomi fáraót és elfoglalja a trónt. Létrehozott egy tökéletes bérgyilkost a saját árnyékából, ki majd végrehajtja az ő tervét. Az árnyékból lett Szörnyeteg megölte a fáraót és nemsokára Sett



Ra lett az uralkodó. Azonban a fáraó fiát, Ahmetet nem lehetett becsapni. Szembeszállt a varázslóval és leleplezte őt, de ezután menekülnie kellett a Szörnyeteg elől, kit Sett Ra küldött ellene. A sivatagba menekült, ahonnan nagyapjával összefogva visszaűzték a varázslót a Második Világra és bezárták múmiaként egy mágikus piramisba. A Szörnyeteg azonban megtalálta őt, és együtt toboroztak félelmetes harcosokból egy csapatot. Mindenki kész volt ellenük a végső kaotikus küzdelemre, de csak az győzheti le őket, kiben van elég erő, kitartás, bátorság és intelligencia a harchoz.
Van-e valaki ilyen a világon?

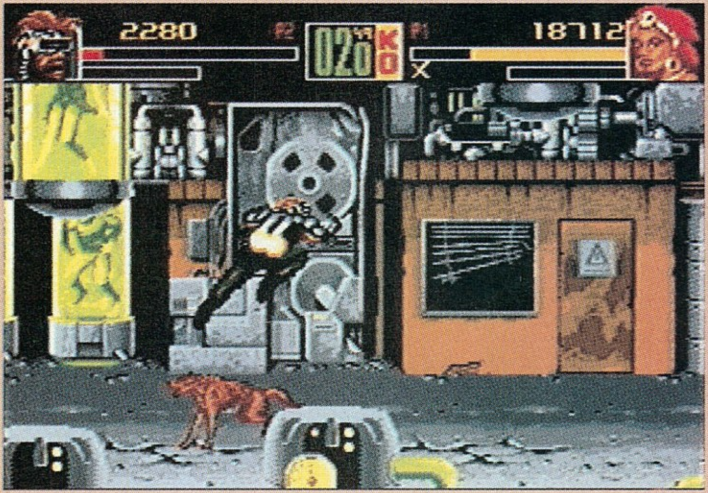
A bejelentkező menü a következőket tartalmazza:

Duel: párharc választott harcosokkal.

Story: itt az elejétől végigjátszhatod Shaq veszélyes vállalkozását a Második Világban, melynek célja megtörni Sett Ra uralmát.

Tournament: csapatküzdelem. Csapatonként 3-8 emberrel.

Options: itt csak a számomra kellemes meglepetést szerző 1 or 2 button joystick opciót említem meg, mivel ez az első játék, amiben kihasználhatom jóyom kiváló kétgombos tulajdonságát! (Megjegyzem, csak



az a "valódi" kétgombos joystick, ahol a két gomb meg is van különböztetve button vagy trigger 1-2 vagy A-B névvel!)

Ha a bejelentkező menüben egy ideig nem csinálunk semmit, akkor elindul egy demo, mely bemutatja a karaktereket. A harc közbeni mozdulatról csak annyit, hogy itt is van ún. Special Move, amit nem árt megtalálnunk, valamint lehet gúnyolódni is az ellenféllel! Ez a program kisebb figurákat használ, ezért a mozgás és az animáció némileg szebb, mint előző társánál.

Összegezve, mindkét program gyönyörű, pedig csak az A500-as változatokkal játszottam. A Shaq-Fu számomra egy kicsit nehezebb volt játszhatóság szempontjából, de ezt kárpótolja a Story mód izgalma. Egyetlen hátrányként a HD-installálhatóság hiányát tudom felhozni, de ez is azért van, mert elégé elszoktam a lemezcserélgetés műveletétől (remélem lesz A1200-HD verzió is). Szóval a végső szó: Hey, Beavis. Hhhhhhőhő, this cool!

A mester ezeket hallva tudta, eljött a vég. Érezte, hogy egy kis időre vissza kell vonulnia, és talán egyszer visszatér, hogy visszaszerezze régi hírnevét. Egy pár nappal később a következő apróhirdetés jelent meg a GURU magazinban:
"Gyári Mortal Kombat kedvező áron eladó. Levert Elek"

M. D. Jon

JUNGLE STRIKE

JUNGLE STRIKE

TELJESEN JÓ! Szép, izgalmas és játszható! Ez valóban JÁTÉK, az biztos. Hé, mit cs...

(M. D. Jon utolsó szavai, mielőtt elvitték a mentők heveny JS-mánia miatt.)

Hardware igény:
AMIGA 1200

90%

OCEAN

AMIGA DISK

Fanyal-fanyal, mondhatnák mostanában az AGA tulajok, és joggal fanyalognak, hiszen a programíró-deákok egyre inkább a *ke-*



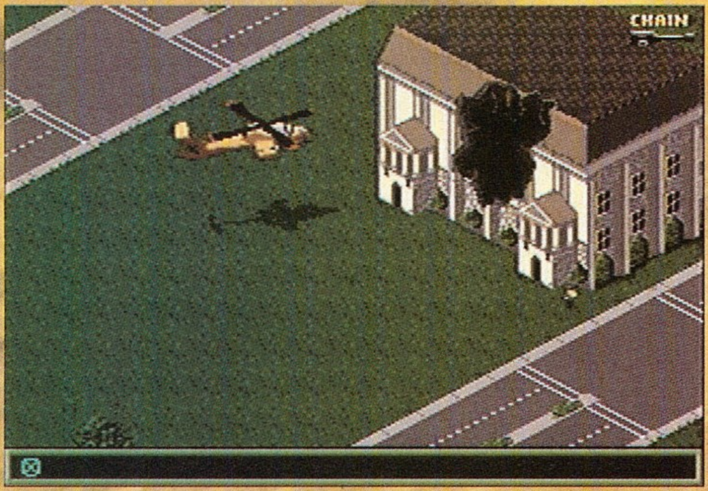
vesebb munka - nagyobb pénz szlogennel fémjelzett PC-táptalajra termelnek. Mielőtt a PC-tulajok megharagudnának, elmondom, hogy azért 5 játék nekem is nagyon tetszik PC-n, de emiatt nem vagyok hajlandó 160 ezer forintot kiadni (+ kéthavonta még 20-at az új hexium 2300-ra vagy az új 100×-os sebességű CD-ROM olvasó-író-törlő szerkezetre, esetleg a SB pro 128-ra, ami már termonukleáris rakétaindítót is tud kezelni). De visszatérve a témához: itt van a legújabb, legjobb, legjátszhatóbb helikopter-arcadiator (a szimulátor és az arcade keverékszava ez). A neve: Jungle Strike!

Mit is nyújt a program? nyolc, egyre nehezedő és más-más helyszínen játszódó hadjárat, 6-8 alküldetéssel. 19 féle ellenfél, melyek eliminálásához nem csak a tűzgombra van szükséged, hanem a koponyád belső tartalmának a használatára is. Négy-féle járművel fogod irtani a gonosz terroristákat, mégpedig ezekkel: Comanche helikopter, F117A Nighthawk Stealth Fighter (közismertebb nevén a Lopakodó), a földön való közlekedéshez egy Special Forces Assault Motorycle (ez tök jó, mert szabad fordításban annyit



tesz, hogy "a Speciális Erők Támadó Motorbiciklije") és a vízi utazáshoz pedig az XL-9 Hovercraft (légpárnás siklóhajó) nevű eszköz. Természetesen a terroristák nem csak úgy spontán termelődnek. A gonosz Kilbaba még gonoszabb fia (ki szintén a Kilbaba nevet viseli) és a dél-amerikai kábítószerlord, Carlos Ortega bandájához tartoznak, kik összeszövetkeztek egy kis időre. Éppen csak addig, míg egy nukleáris csapással el nem pusztítják Amerikát. Ez az amerikaellenesség érthető is, mivel Ortega az üzletei vesztesége miatt okolja őket, míg Kilbaba apját az Amerikaiak nyírták ki, s most a családja becsületét akarja visszaállítani.

Maga a játék = nagyon jó²! Hogy miért? 8 bevetés, a 2-8.-ban 6-8 alküldetéssel. A grafikai megoldás kitűnő, nem zavarodik bele az ember, hogy hol is van éppen és a térábrázolást is remekül megoldották. Szinte RPG érzést kelt az, hogy a segédpilótának van "skill"-je, vagyis fő képzettsége. Ez lehet Winch Control (a csörlőt kezeli profi módon, így könnyebb elkapni a földön heverő muníciót és a megmenteni kívánt emberkéket), Range Aim (nagyon jó célzási képesség) és Rate (lövési gyorsaság). Az irányítás tökéletes, mind a helikoptert, mind a többi járművet kiválóan lehet kontrollálni a 3D-s tájon. Egyébként az irányításnak kétféle módja is van, a With Momentum és a No Momentum. Ez azt jelenti, hogy pl. a helikopternek van-e lendülete. No Momentumnál ha elengeded a joyt, a heli rögtön megáll, míg With M.-nál még "csúszik" egy keveset. Játék közben az F10-es billentyűvel hívhatjuk be a térkép-képernyőt, ahol minden fontos információ megtalálható járművünk jelenlegi álllapotáról valamint az összes fontos tereptárgy is kijelzésre kerül.



Szóval ez egy igazi játékcsemege mindenkinek, mert van benne ticsung-ticsung, taktika, vezethetünk mindenféle járművet és nagyszerűen beleélhetjük magunkat a játékmenetbe. Sajnos itt sincs meg az annyira áhított winchester installálhatóság, de szerencsére a lemezekről (3) is eléggé gyorsan tölt a program (az adatok tömörítve vannak letárolva). A küldetések részletes leírását a kézikönyv tartalmazza és az nagyon tetszett, hogy az 1 számú végigjátszását szinte lépésenként leírják (igen sokat lehet tanulni belőle a későbbi bevetésekhez!). Az AGA tulajoknak bizony ez a játék is kötelező játszatmány...

M. D. Jon

TOP GEAR 2

TOP GEAR 2

Egy szimpla autóverseny-program, mely bizonyosan a Marvinnal született egy csillagzat alatt (nem mintha a csillagállás valamit is számítana). Ha nagyon sok pénzed van, csak akkor vedd meg (valakinek karácsonyra).

Hardware igény:
A1200

55%

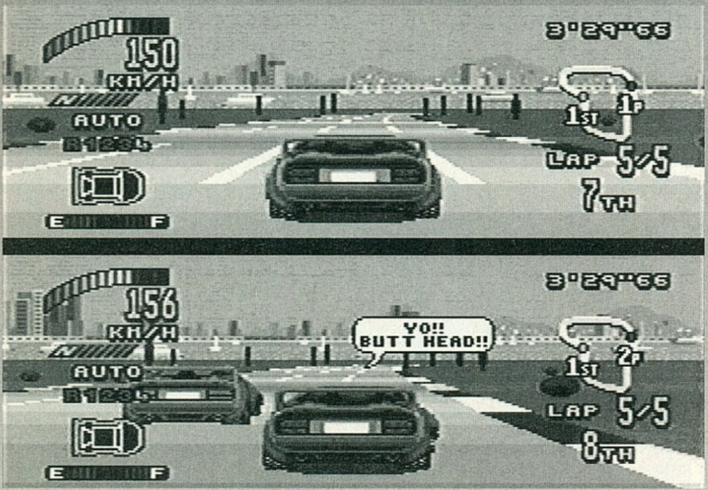
GREMLIN

AMIGA DISK

Kezdetben vala a Lotus. És a Lotus vala a legjobb autós program. És a Lotus gyakran lebegett a floppym irányába. Ekkor a Nagy Commodore ezt mondta: *"Legyen 24 bites színpaletta! Legyen 020-as processzor! Legyen beépített AT-HD controller!"* És vala megszületett az AGA. És a Nagy Commodore látta az eladási statisztikákból, hogy ez jó. És ezt vala látták a software-cégek is, és ezáltal teremtettek azon programok, melyet az emberek AGÁ-snak neveztek vala el. De a gonosz megkísértette ezeket a cégeket, megmutatván nekik a sok AGA tulajdonost és ezt mondván: minden játékot, mely dobozára lúdtollal ráírják hogy A1200/4000, meg fognak venni ezek a bárányok, hisz csak otthon, negyedóra játék után fognak rájönni, hogy némely program színvonalát bizony réges-régi A500-asuk is hozta volna...

És sajnos ez igaz Gremlinék új kiadására, a Top Gear 2-re is. A játék kinézete egy az egyben





Lotus, bár ha jól emlékszem, ott azért picit mintha több tereptárgy lett volna. A processzorom szólt is, hogy ő Fast-RAM nélkül is bírja az 1.33 MIPS-et és eléggé unatkozik eme program futtatása közben, és még az sem idegesíti, hogy várnia kell a Blitterre. Ez persze nem kritika akart lenni, csak megállapítás, mert nekem maga a játék tetszik, hiszen a versenyzés izgalma megvan.

A TG2 két lemezen foglal helyet és HD-re is installálható, bár egy alap 1200-ason nem indítható egyszerűen, mert kiírja, hogy nem elég neki a memória. (Itt egyébként a két megányi Chip-RAM-om megsértődött, mert az Alice azt mondta neki, hogy a kisebbik húga már 1 Megából is szebbet olvasott ki!) Szóval hiába HD, meg hiába WorkBench, bizony a felinstallált Top Gear 2-t CLI-ből kell indítani, miután a KickStart menüben Start-up-Sequence nélkül bootoltunk.

A zászlócskás védelmen túljutva beállítgathatunk mindenfélét. Két játékos módban barátunk játszhat billentyűzetről is. Lehet választani játék közbeni hangulatot biztosító zene/sfx között, és lehet írogatni egy jelszót, melyet egy ország teljesítése után kaptunk. Race Game-t választva még beállítgathatjuk a sebváltó típusát (kézi-automata, nem pedig trabant-zsiguli), beírogathatjuk (ál)nevünket és tuningolhatjuk járgányunkat, már ha van rá elég pénzünk.

Maga a játék, mint már említettem nem túl AGÁ-s. Nekem rögvest a Lotus I-II-II, a Jaguar és a Bump'n Burn jutott eszembe, bár ezek mindegyike szebb volt valamiben. Amiben a TG2 más, az a poénos beszólások, amik általában leelőzött versenyzőtársainkat érintik (kedvencem a "You Butt-head!") (hhhhö, höhö, hhhhhhhhöhö-hö, cool). Nem muszáj az első 4 között végeznünk (bár ez nem kedvező a pénztárcánkra nézve), hanem elég csak az első 10 hely. Összesen 16 országban versenyezhetünk, 4 körös futamokban. A száguldozás közben össze lehet szedni üzemanyagot (N - ólom- és kadmiummentes Nitro), turbo-sebességet (s) és pénzt ($) is, sajnos rakéta és annihilátor nincs a játékban.

A legjobb azonban a tuningolás! 4 motor, 4 auto- és kézi sebváltó, 4 nedves- és száraz gumi (nem olyan fütyülős-reklámos, te kis dyshno!), 4 "nitrous induction system" és 4 féle első-, hátsó- és oldalpáncél! Sőt még át is festhetjük autónkat, ha úgy tartja kedvünk. (Az alvázszámot nem üthetjük át!) Szóval a tápolásra nem lehet panasz, de ezekért meg is kell szenvednünk, mert én még amatőr nehézségi szinten is csak a 8. helyig vittem. No de sebaj, lesz ez még másképp! Egyébként nem olyan rossz ez a játék, csak én egy kicsit többet várok egy olyan programtól, aminek a dobozára az van írva, hogy "AMIGA 1200 version".

Gentleboys, start your engines!

M. D. Jon



KNIGHTMARE

Nagyon hangulatos grafikával és légkörrel rendelkező action-fantasy. Akik kukák angolból, azok is bátran nekikezdhetnek, de most kezdő kalandoroknak mindenképpen kötelező! *(Ez a játék nekem 95 %, csak a viszonylagos egyszerűsége miatt kapott 80 %-ot! - M. D. Jon)*

Hardware igény:
A500-A1200
512 kB RAM

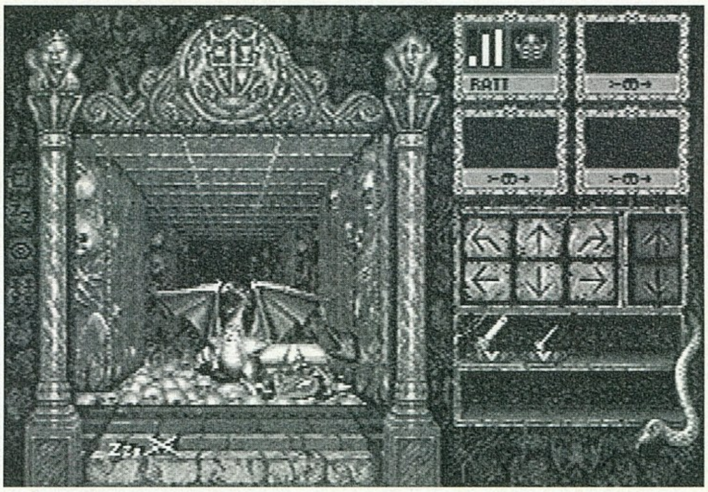
80%

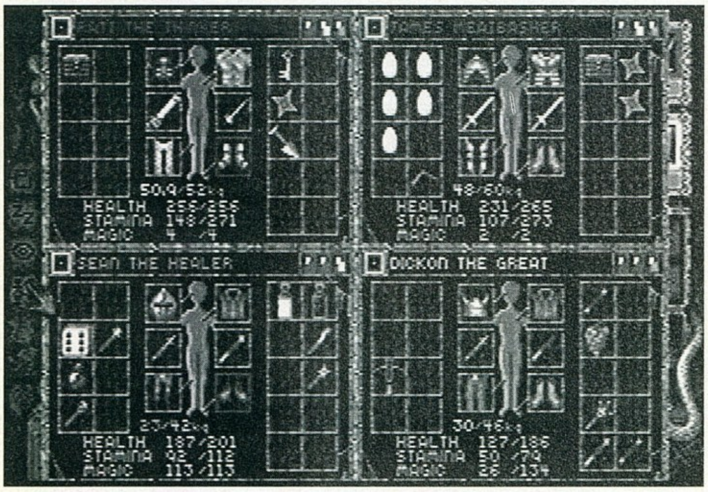
MINDSCAPE

AMIGA DISK

Knightmare

Rémálom? Nem az, csak Masell az első papír GURU-ban kissé szatirikusan fogta fel a dolgokat. Valójában a következő a helyzet: a kastély, ahol a történet játszódik valóban középkori, de a modern világgal is kapcsolatba került a cyberspace-en keresztül. A játék célja: visszaszerezni a koronát a Dungeon Masternek. A korona a gonosz Lord Fearnál van jelenleg, akihez hosszú és (agyilag) fáradságos út vezet. A program történetének az alapja az angol TV egy sorozatára épül, és kezdéskor a játék az eredeti szereplőket ajánlja fel karakterekként. Minden Wizardry és Ishar hívőnek felhívom a figyelmét arra, hogy ez a játék egyáltalán nem vetekszik azok komplexitásával, de szerintem nem is profi kalandozóknak szánták. Azoknak viszont, akik kevés angoltudással rendelkeznek, vagy eddig csak a Menj és Lőj típusú programokat kedvelték, kiváló bevezetés lehet a fantasy- és RPG programok misztikus világába. (Valószínűleg megkérek majd valakit e műfaj ismerői közül, hogy írjanak egy pár oldalt az alapokról.) Bevezetőm végén még leírom a GURU fantasztikus akcióját: 1600 Ft-ért eredeti Knightmare játékhoz juthatsz (már csak 5 db van)!





Egy ilyen játék indulásakor először általában a csapatot kell összeállítani. A Knightmare-ben ez a végletekig le van egyszerűsítve (Define Team), nem is muszáj bántani a felajánlott felállást (maximum a neveket írjuk át). Ha új partyt kreálunk, akkor vegyük figyelembe a négy főre optimális harcos/harcos (adventurer, gladiator, samurai - elöl) és varázsló/pap (wizard, priest vagy helyettük genie - hátul) összeállítást. Ebben a játékban a foglalkozás és a fajta szinte teljesen mindegy (egy szamuráj például jobb hatásfokkal használ egy szamurájkardot, egy troll erősebbet csap stb.). Ha nem kívánjuk megváltoztatni a kezdőcsapatot (a default beállítás egyébként kitűnő), vagy kiállítgattuk magunkat, akkor jöhet a Start Game. (Természetesen ha van már kimentett állásunk, akkor csak Load Game!)

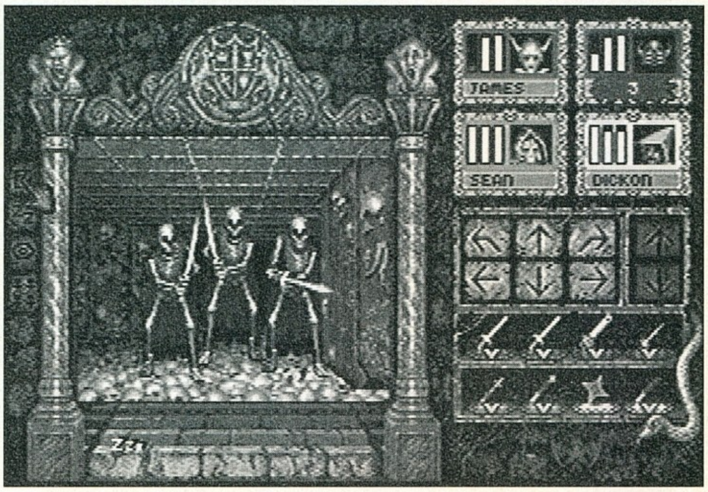
A játékképernyő is igen egyszerű. A bal oldalon található ikonok a felülről lefelé következők:

Save Game: játékállás mentése. A nyolc hely bőven elég, de bármikor kreálhatunk újabb save lemezt. (A tápolós kedvűek most ráfáztak, a program nem DOS-formátumot használ... (Hehehe!))

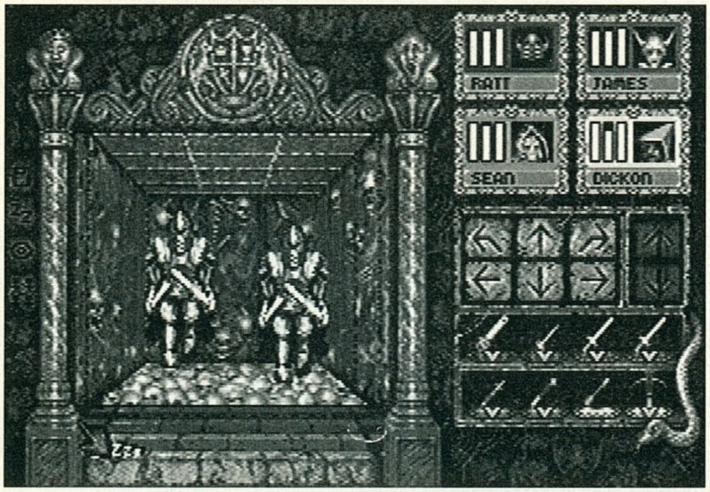
Rest Party: ezzel az ikonnal lehet pihenni, pihenés közben az értékek (lásd később) folyamatosan regenerálódnak. A pap REM varázslatával a regenerálódási idő ugrásszerűen megnő!

Preferences: az egér sebességét, a képernyő helyzetét és a színeket állítgathatjuk át, bár az utóbbi eléggé felesleges, mert a játék a default színekkel a legszebb.

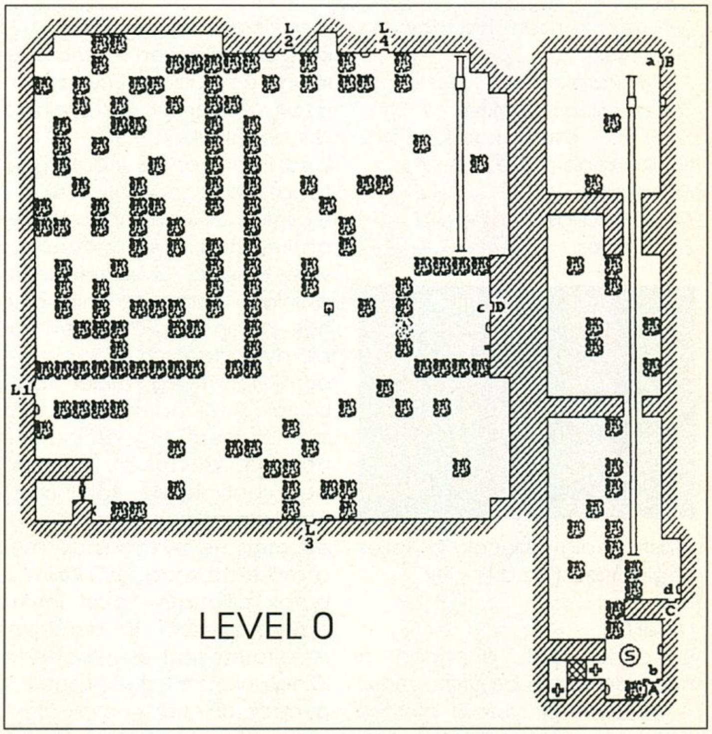
Four Player: itt egyszerre szemlélhetjük a négy karaktert. Így sokkal könnyebben pakolász-



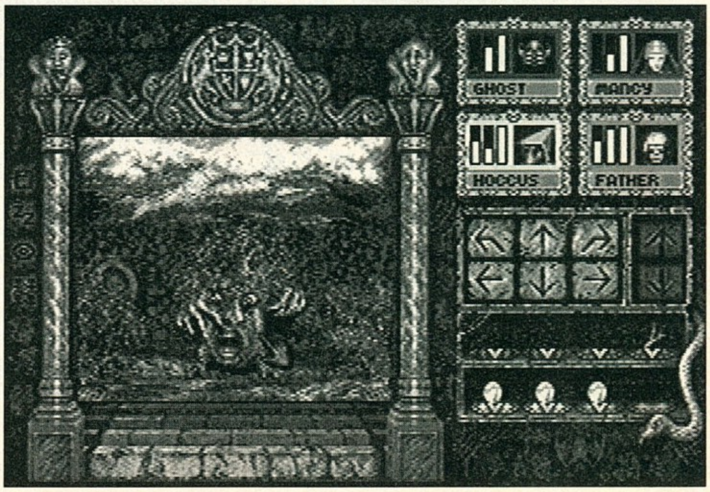
hatjuk a tárgyakat közöttük. Jobb oldalt felül a csapatodat láthatod. Fontos, hogy az a vezér, akin a zárt szarvas sisak van! Például a játékban van egy szörnyfajta, akinek a támadása vakságot okoz. Ilyenkor csak nagy sötétséget látunk. Ekkor gyorsan jelöljünk ki egy másik karaktert vezérnek, mert mindig az ő szemével szemléljük az eseményeket! (Vagy alkalmazzunk rajta egy SEE papi varázslatot.) Ha egy emberre kétszer klikkelünk a bal egérgombbal, akkor lesz ő a vezető. A csapatban helyet úgy lehet cserélni, hogy szintén a bal gombbal (de csak egyszer) ráklikkelünk először az egyik, majd a másik emberre. Mellettük a legfontosabb értékeiket láthatod, amik balról jobbra: egészség, kitartás (életerő, állóképesség) és mágia. Bizonyos erősségű varázslatok csak bizonyos mennyiségű mágiaértéknél hajthatók végre, ezért ha mágusunk/papunk egy új varázslatot tanult, azt soha ne



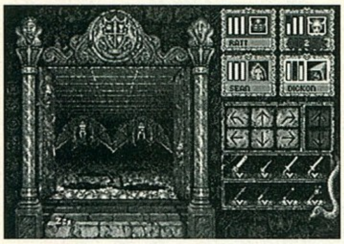
használjuk nagy erősséggel, mert nem nagyon fog még sikerülni, viszont sikertelenség esetén is ugyanúgy legyengíti használóját, mintha sikerült volna. Ezeket az értékeket és még egy csomó más fontos dolgot megnézhetsz számszerű értékben is, ha a karakterre a jobb gombot használod (maximális/aktuális formában). Ezek röviden:
STRENGHT - erő, meghatározza a maximális terhelhetőséget, dobási távolságot és ütési erősséget.
DEXTERITY - távolsági fegyverhasználat (pl. íjazás).
AGILITY - közelharcban való jártasság (pl. karddal).
VITALITY - életerő.
WISDOM - bölcsesség (pap, varázsló és géniusz fontos értéke).
ARMOUR - a test védettsége. Annál jobb, minél nagyobb, ezért válogassuk meg jól ruházatunkat.
A karakterek alatt az irányító nyilakat láthatod, ezek használatához nem hiszem, hogy külön magyarázat szükséges. Harc közben viszont sokkal kényelmesebb a numerikus billentyűzetet használni irányításra!
Legalul a karakterek kezeit láthatod. Hogy mit csináljanak, azt kétféleképpen is megadhatod. Ha a jobb gombbal nyomunk ide, akkor egy menü jelenik meg. Ha a menüből a bal gombbal választunk, akkor "beprogramozzuk" ide azt a cselekvést (egy kis V betű jelenik meg), és ha legközelebb a jobb gombot használjuk itt, akkor mindig ez hajtódik végre. Ha viszont a menüből a jobb gombbal választunk, akkor azt akkor cselekszi emberünk csak (ez arra jó, ha pl. enni akarunk)! Varázslatoknál az erősséget a menüben fent levő számra kattintva állíthatjuk be (jobb - csökkenti, bal - növeli).



Néhány megjegyzés: HD-s AGÁ-sok lemezről bootoljanak, így nem lesz semmi gond a grafikával. Egy karakter abban fejlődik a legjobban, amilyen tárgyat használ (így lehet varázslót is papi varázslatokra tanítgatni, ez néha szükséges lehet). Lehetőleg úgy osszuk el a tárgyakat, hogy egy karakter se legyen túlterhelve. Az éhséget a karakterképernyőn indikálhatjuk. A piros szín jelzi az éhség mértékét, lehetőleg ne várjuk meg, míg emberünk teljesen piros lesz, mert akkor sokkal rosszabbul harcol (na meg sokkal gyorsabban fárad). Harc közben a kezünkön felvillanó számok a mi általunk csapott, a karakterek fején pedig a bekapott találatok erősségét jelzik. Ha olyan falhoz érünk, aminek az alján görgők vannak, akkor az előre irányítónyílra nyomjunk a jobb gombbal. Ha egy tárgyat felveszünk a pointerrel, akkor a játékképernyőn használhatjuk (pl. kulcsok vagy ha valamit dobni akarunk (egyszer valamiért eldobtam egy üres tejesüveget, az a falnak csapódva széttört és törött üvegként fegyvernek lehetett használni!)). Néha egy-egy ellenfélre ráklikkelve is olvashatunk üzeneteket!



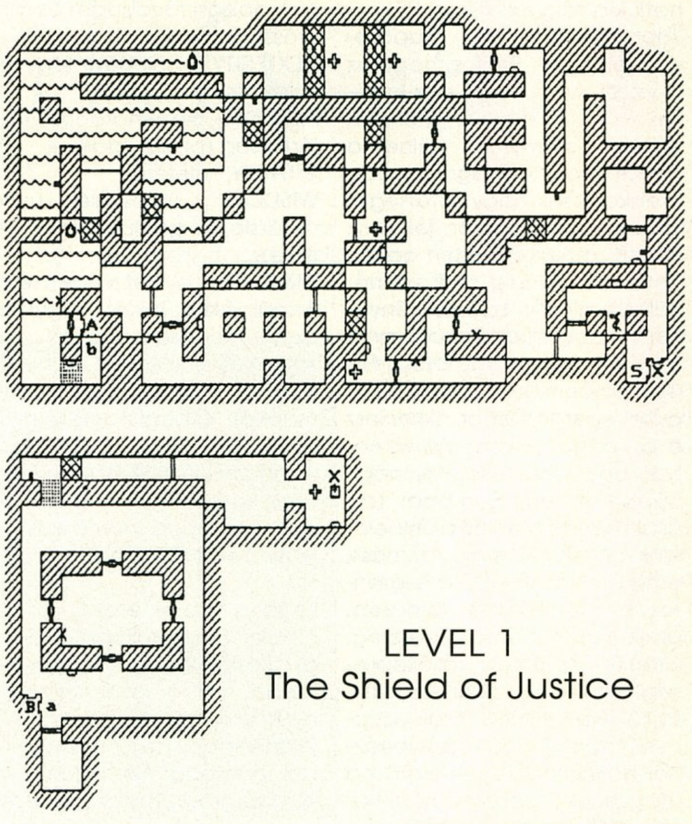
A játék közben használható billentyűk:
F1-F4 - karakterek.
F5 - az összes karakter.
SHIFt F5 - összes karakter statisztika képernyője.
F6 - pause.
F7 - játékállás mentése.
Z - pihenés.



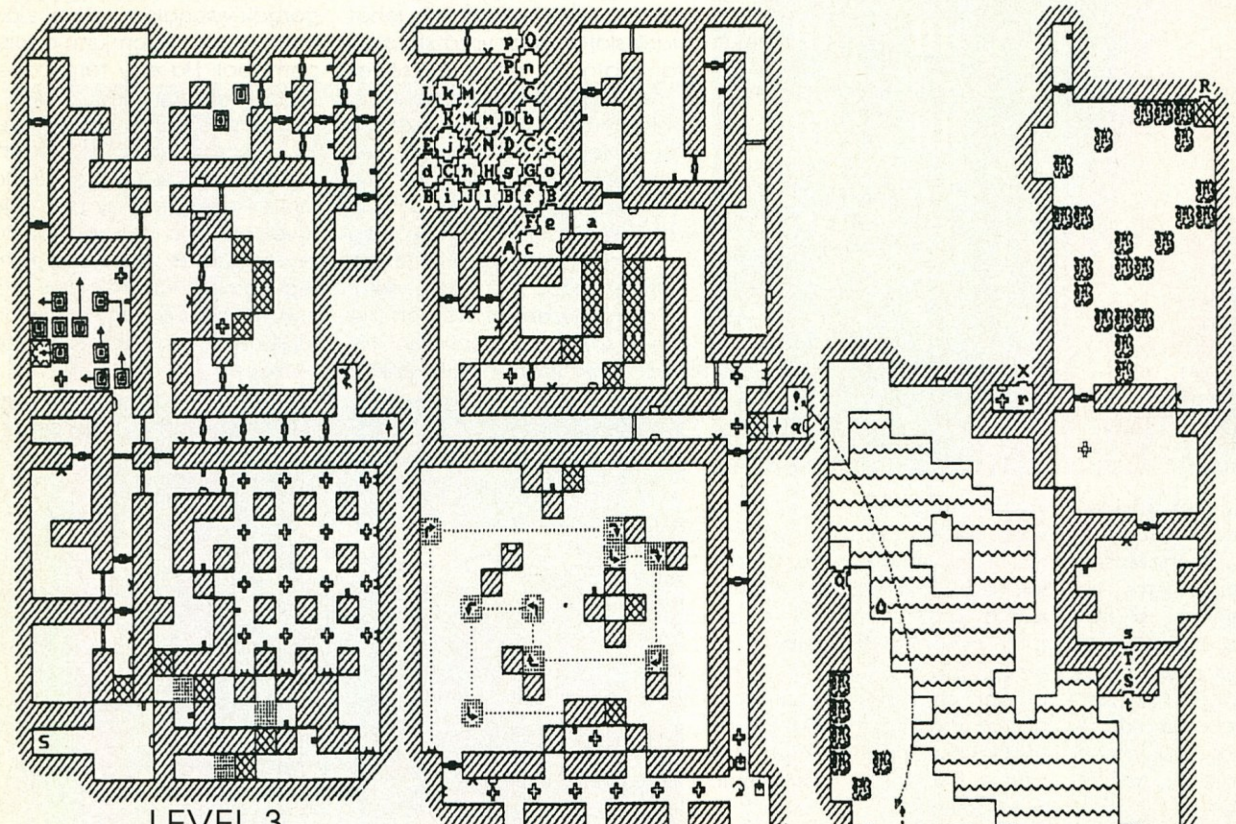
Most pedig jöjjenek a teljes végigjátszáshoz a tippek!

Level 0

Ez a központ, ahonnan a négy dungeon bejárata nyílik. A bejáratokat viszont élő fák őrzik, akik csak akkor engednek át, ha megkapják azt a tárgyat, amire áhítoznak. Miután sikeresen eljutottunk ideáig a csillével (útközben érdemes kiszállni egy picit kutatni a közbülső részeken is), máris találunk egy ágat. (Erre a Dungeon Master arc is figyelmeztet, ha ráklikkelünk.)
Lord Fear gonosz kreatúráit a tapasztalati pontok, míg a nyulakat a kajautánpótlás miatt kell irtani. A dungeonokba való belépés csak teli hassal ajánlott, valamint mindenkinek jusson legalább két porció nyúlpástétom (a 3. dungeontól lehetőleg minél több, bár aki a térképek alapján játszik, az nem fog embereivel napokat keringeni). Az erdőben bolyongva találhatunk egy kulcsot és egy ajtót is, de ezt még ne nyitogassuk, mert a mögötte megbúvó Izom Tiborok pillanatok alatt leverik amatőr kezdő embereinket. Az ajtó mögött egy ásót is találhatunk, amivel feláshatjuk a gyepet. (Én eddig csak almákat (kaja) találtam, de tuti, hogy van valami kincs is!) Ne sajnáljuk az időt és alaposan kutassuk át az erdőt, mert elég jó cuccokat (konyhakés, alsógatya...) találhatunk, valamint csapatunk eléggé megedződik az 1. szint megpróbáltatásainak elviselésére. Ha egy fejünk felett lebegő lukat találunk, ne ijedjünk meg, mert a szintek sikeres teljesítésekor ebből fogunk majd visszaesni ide.



LEVEL 1
The Shield of Justice

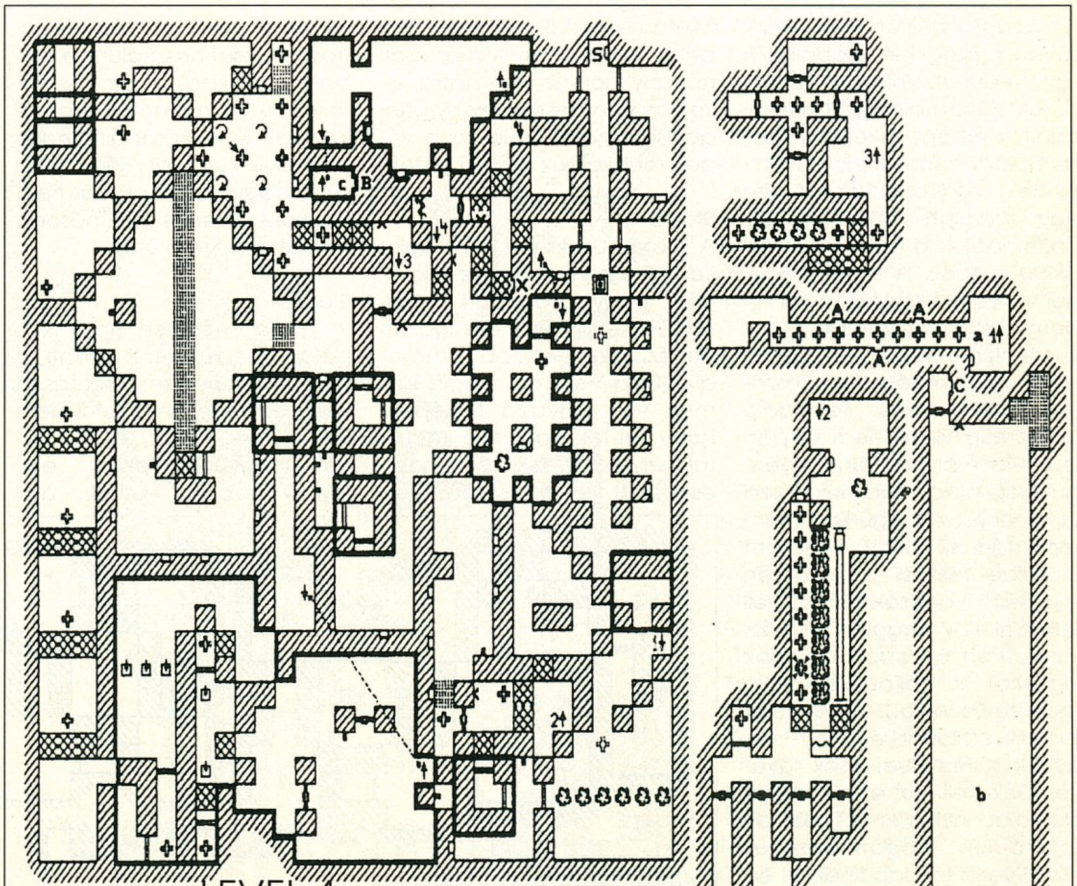


LEVEL 3
The Sword of Freedom

Level 1

Nincs semmi gond, ez a tréning level. Kapcsolgassuk a kapcsolókat, nyitogassuk az ajtókat (csak ésszel!) és gyilkolásszuk le a monstereket. Ennek megkönnyítésére

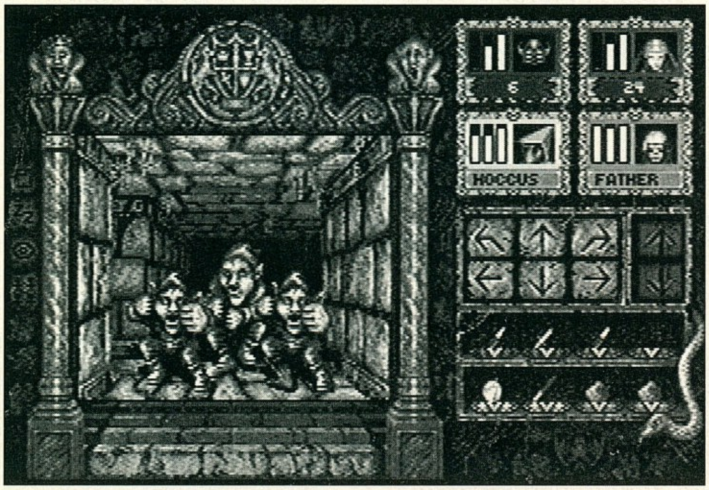
egyébként kétféle módszer kínálkozik. Az egyszerűbb megoldás az, ha bemegyünk egy ajtó mögé, és ha a monster beáll az ajtónyílásba, egyszerűen csak megnyomjuk az ajtóműködtető gombot. A nehezebb pedig az, hogy "keringünk" az ellenfél körül vigyázva, hogy nehogy zsákutcába keveredjünk. Szerencsére a szörnyek nem túl fürgék, és jól megsorozhatjuk őket, mielőtt ők támadnának. A nem kulcsos ajtókat feltétlenül a varázsló "OPEN" varázslatával nyissuk ki, mert így ő is jól fog fejlődni. Nem muszáj a vizekben élő vérszomjas halak közé csónakkal bemenni, mert a partról is kényelmesen lecsapkodhatjuk őket (aztán már nyugodtan mehetünk csónakázni). A szint végén vár ránk az Igazság Pajzsa (Shield of Justice), amire a 2. dungeont örökké őrző örökzöldnek van szüksége.



LEVEL 4
The Crown of Glory

Level 2

Erről a szintről nincs térkép, de nem is nagyon fontos, mert itt inkább az agyunkat kell használni. (Vagy esetleg M. D. Jon leírását.) A Mystik Door-nál (négybejáratú teleport, ha jól emlékszem) balról és jobbról kell behajigálni 1-1 tárgyat, így eltűnik egy falrész, ahol megtaláljuk szeretett Gold Key-ünket. Másik három kulcsot a Mystik Chambers-nél találhatunk. A Holy Moly nevű helyen a kapcsolópadlókra kell rápakolni tárgyakat, és így a lyukakat be tudjuk zárni. A Warp Maze-ban ne szórakozzunk a teleportokkal, hanem keressük meg az illúziófalat (nem muszáj a csapattagok fejét használni a keresésre, én a kardokkal szoktam csapkodni a falakat, és ha nem pendül, akkor jó helyen vagyok). A továbbiakban már csak két Gold Keyt kell megtalálnunk és rövid időn belül mienk az élet kupája (Cup of Life), ami kulcs a harmadik szinthez.



Level 3

Az Only Push the Right Onesnál a falakat a térképen megadott pozícióba kell tolni, mindkét padlólapot kinyitni és az ajtókat bezárni. Ezután jön a You Make the Fire, Can You Stop it, ahol is megnyomva a gombokat kikapcsol a 4 tűzköpő. A negyedik mögött, egy Iron Key-jel kinyitott ajtó mögött egy szellem lapul, ami csak Dispell-lel távolítható el.

Ezután egy kis létramászás következik. A felső szinten egy sarokban van egy teleport-útvesztő, itt csak a térképre szabad hagyatkozni (amikor én anno ezen a szinten voltam leírás nélkül, bizony igen hosszú időmbe és fáradságos fejfájásomba tellett ez a rész!). A másik fejtörős rész a kút, ugyanis szegényke rosszul van (de azért ott ácsorog, hogy mi ne jussunk tovább - szerintem



csak szimulál!), a megoldás egy Heal varázslat. (Aki nem vitt magával papot, az most biztosan legalább olyan rosszul van, mint a kút...) Leereszkedve egy révészt találunk, de ha van nálunk egy aranypénz (a Hunt for Goldnál lehetett találni), akkor azt adjuk oda szegénynek, mire eltűnik. Innen főleg csihi-puhi lesz, de a végén megleljük a kardot.

Level 4

Ez a szint nagyon átfogó, és

ha az egyik helyen nem jutunk tovább, meg kell próbálnunk egy másikat. Mindenképpen zárjuk be a Training Room ajtajait, mert egyébként az újratermelődő monsterek utánunk jönnek. A Conveyor of Life egy elromlott futószalag, de ha eldobjuk a csavarkulcsot, akkor megáll. A másik végénél tanyázó valakivel nem érdemes szemtől-szembe megküzdeni, mert eléggé erős, hanem ugorjunk elé (a futószalag felőli részről), és addig üssük, míg vissza nem üt párszor. Ha már nagyon legyengültünk, akkor ugorjunk vissza és pihenjük ki magunkat (nem fog utánunk jönni). A Target Practice résznél a térképen megjelölt kapcsolópadlót kell eltalálni egy tárggyal (vigyázzunk, mert a kapcsolópadlók kígyókat is bekapcsolnak a mulattatásunkra!). A vízen át tudunk szaladni, ha nem vagyunk túlterhelve, csak igyekeznünk kell. Az ajtó mögötti padlólap nyitja ki a többi ajtót, amely mögött közepes szintű varázslók lapulnak. Itt érdemes úgy taktikázni, hogy egyszerre csak egy tudjon kijönni, tehát ki-be kell kapcsolgatni a padlót. A legutolsó kapcsolópadló tünteti el a létránál a lenti falat. A térképen balra fönt van egy terem (forgómezőkkel és nyomólemezekkel), ahol a megjelölt nyomólemezre kell rátenni a talált ágat (Twig). A szint azon részén, ahol a sok szellem van (a három forgó falrész után), a sírgödrök mögötti ajtókat a következőképpen lehet kinyitni: a sírgödör elé állni, kimondani az Open varázsszót és a tárgyat pedig a padlólapra dobni, így bezárul a gödör. Eképpen cselekedjél vala háromszor, és így ez furfangos részen is általhaladsz vala. Ezután mássz fel a négyessel megjelölt létrán. A következő nagy feladat, hogy megszerezd a három pálcát (Staff).

Staff A

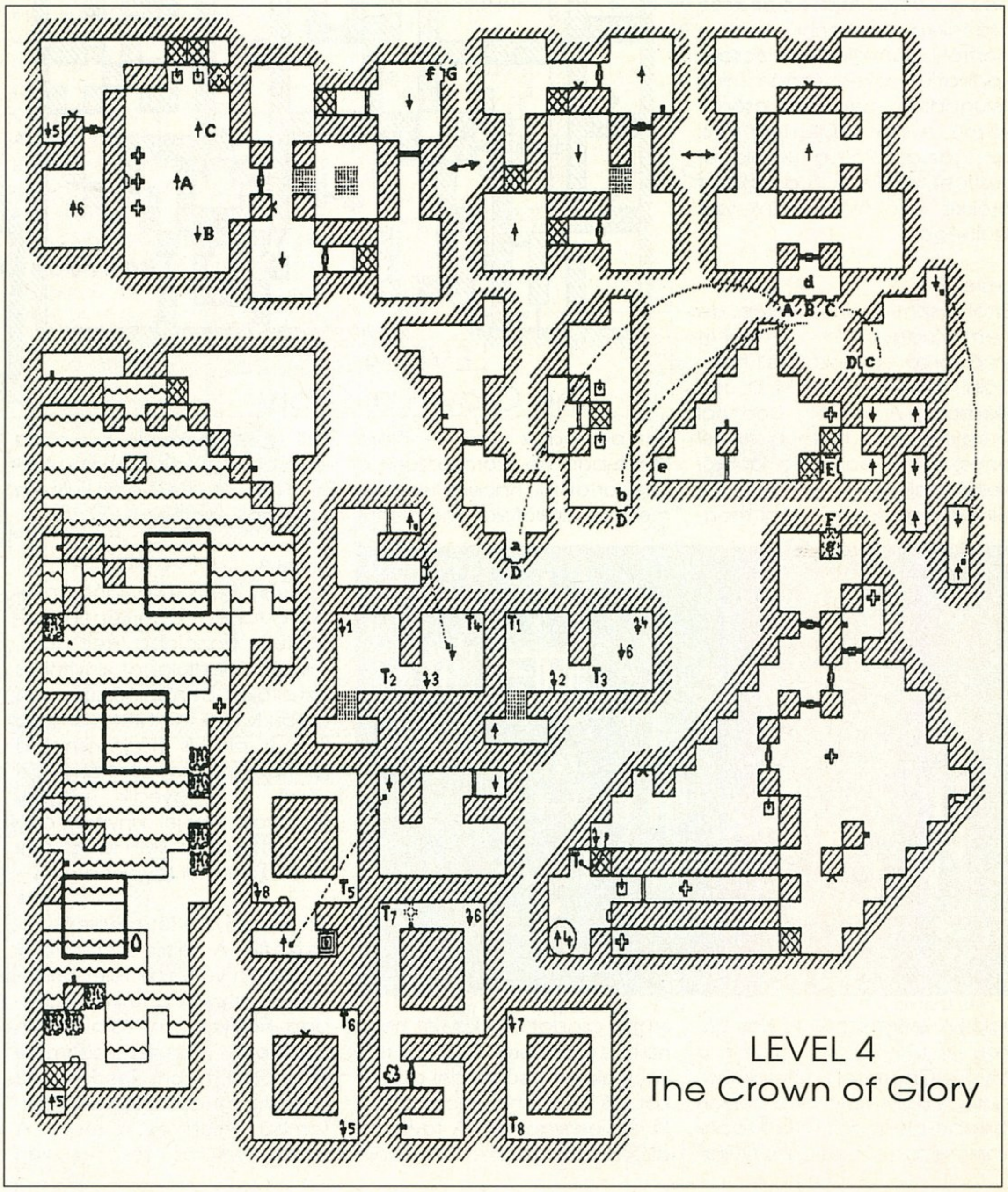
A nyomólemezekre ábécésorrendben rálépni (Alphabet -> Breaches -> Closed -> Doors), így eltűnik a déli falrész. Miután elhoztuk az utolsó részből a Golden Key-t, már csak néhány gonosz van hátra, kiket jóság helyett kemény ütlegeléssel győzzünk le, és a végén megkapjuk az első botot.

Staff B

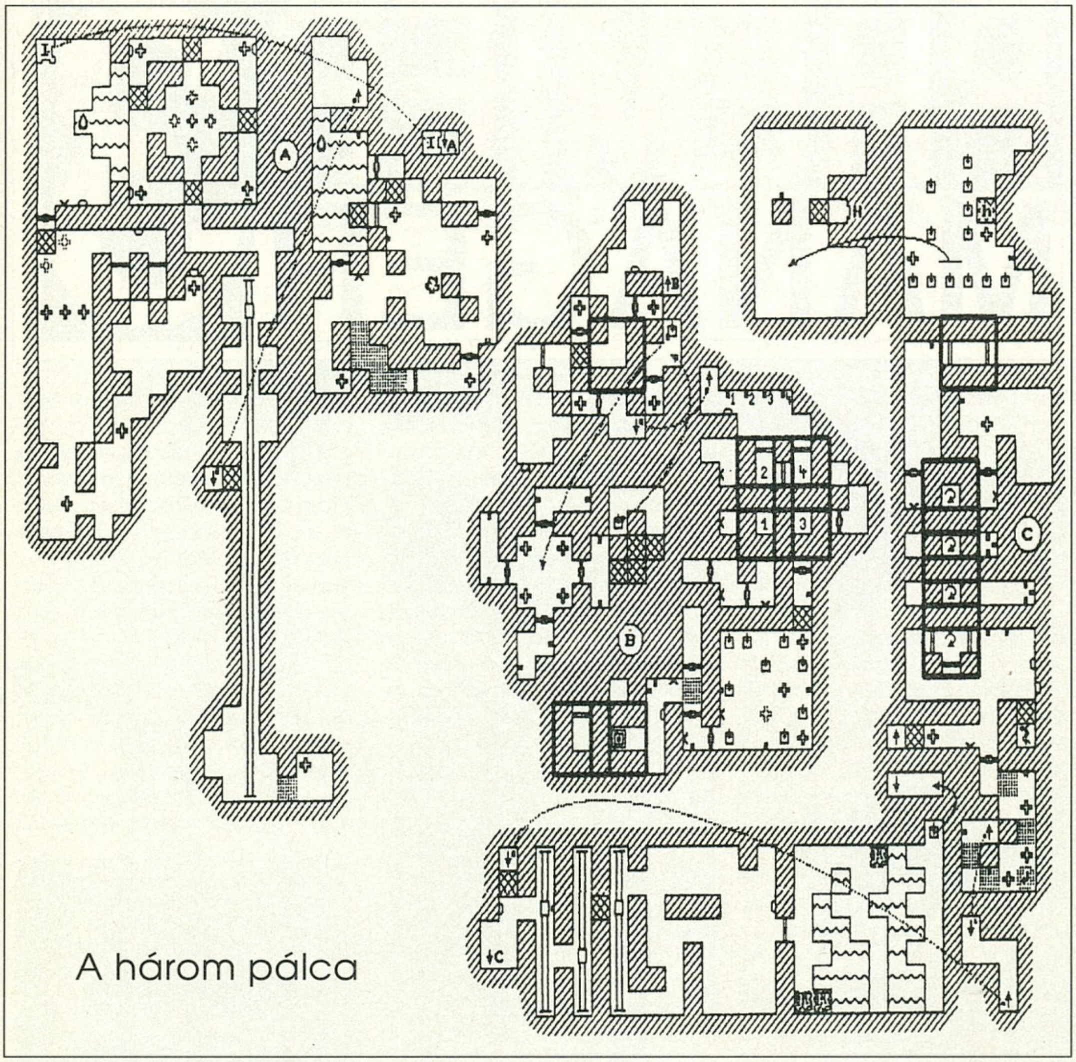
A Goldy Locks-nál egy Coint kell áthajítani a rácsos micsodán, hogy elforduljon a falrész. Az első rész nem igazán nehéz, sokkal inkább a második (Dizzy Rooms). Segítségül meg van adva a térképen, hogy melyik kapcsoló melyik falrészhez tartozik. Itt minden esetre jól figyeljünk oda, mert ha egy hibát is elkövetünk (rossz kulcsot használunk a zárba-kulcslyukba), nem tudjuk folytatni, ezért mentsd le az állásodat! Ki kell próbálni, hogy mi melyik kulccsal nyílik, és ha ez is megvan, akkor már nem vagyunk messze a második pálcához vezető úttól.

Staff C

Itt tulajdonképpen nem is a pálca megszerzése jelenti a problémát, hanem a kijutás. A forgó falrészeken átjutni nem túlságosan nehéz, és ha továbbmegyünk, akkor egy olyan szobába jutunk, ami tele van sírgödrökkel. Az egyik gödröt be lehet zárni, ha egy tárgyat dobunk az eltűnő fal előtti padlólapra. A falat egy kapcsolóval lehet eltüntetni. Itt feltétlenül ments állást, mert most a pince következik, ahol egy vagonnyi monster várakozik rád. Mozdítsd meg a kapcsolót a falnál, és állj - ha tudsz - a teleport fülkéjébe. Ha nagyon elvertek, gyógyítsd meg embereidet. Előbb-utóbb úgy is legyőzöd az összes monstert, és megkapod a sárkánytól a Bronze Key-t, ami arra kell, hogy ebből a részből eltűnj.

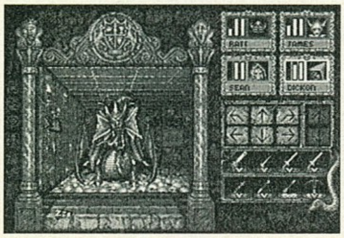


LEVEL 4
The Crown of Glory



A három pálca

Ha megvan mind a három pálca, akkor irány a Private Pools! Itt van némi víz is, a végén pedig a boszorkánytól szedd el a kulcsot. Ezzel tudsz meglátogatni egy további várrészt, amiben démonokkal találkozol. Itt sem a hitedre van szükség, valamint csápolás és ordibálás helyett inkább használd a kardodat (láncfűrészedet) és 6-os Dispell va-



rázslatokat, mert ezek a dögök nagyon gyorsak és rengeteg ütést elviselnek, itt juss át valahogy! Ha a következő részeken is túljutottál, irány vissza a fő-levelre. Itt el kell tűnnie még egy falnak, hogy így közvetlenül a négyes létrától északra érkezzünk. Miután elintéztél még egy pár démont, menj át a B teleporton, és magával Lord Fear-ral találod szemközt magad. Ha legyőzted, ő nyájasan leteszi a Crown of Glory-t. Már majdnem célhoz értél.

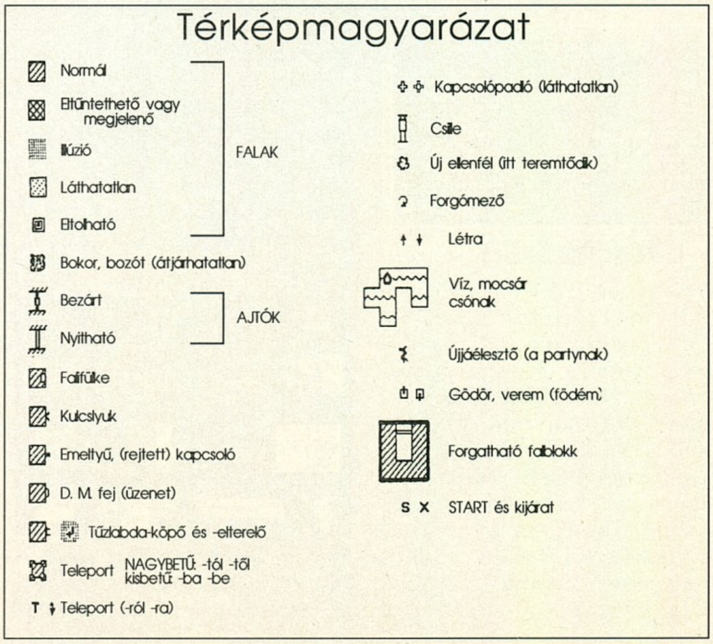
Irány vissza a kiindulóponthoz! A koronát tedd le a padlólapra a Return the Crown herenél, állj rá az utolsó padlólapra - és véghezvitted!!!

Ez persze így leírva igen könnyű, a gyakorlatban azonban a 4. pálya főszintjén már kellemesen el lehet akadni (nekem például a célbadobálós rész után állt le az agyműködésem, ugyanis meg voltam győződve arról, hogy a vizet el lehet tüntetni egy kapcsolóval, vagy van valahol egy illúziófal, de semmi. Így ott álltam egy világba bezárva, szörnyek törtek rám, hogy megkajáljanak... (Oh, sorry. Ez még eredetiben is fejfájdító és disgusting.)). Így kénytelen voltam a solutiont igénybe venni (chicken üzemmód), de az meg german nyelvezettel volt kódolva, ami jó is volt meg rossz is, azután már rossz is volt meg rossz is (nem mind arany, ami csillog, nyugtával dicsérd a napot, hetet és hónapot, valamint ti is mindig inkább az eszetekre és a logikai helyzetelemző- és kiértékelő modulotokra hallgassatok és legyetek mindenkivel őszinték!). Elnézést, hiba történt, ez a "Miért ne bízzunk meg senkiben, aki..." című cikk szöveganyaga. Szóval nagyon nagy dank Évinek, mert végül is az ő segítségével jött létre ez a leírás. Köszi, Évi!

Akik csak a cikkek végét szokták olvasni, azok kedvéért még egyszer elmondom, hogy a szerkesztőségben még van öt darab Knightmare 1600 Ft/darab egységáron!

Itt a vége, fuss el véle! (De ezerhatot hagyj itt érte!)

M. D. Jon



PREMIER MANAGER 3

A szülőföldjén népszerű manager program továbbfejlesztett naprakész változata.

Hardware igény:
A500
1 MB RAM

74%

GREMLIN

AMIGA DISK

PREMIER MANAGER 3

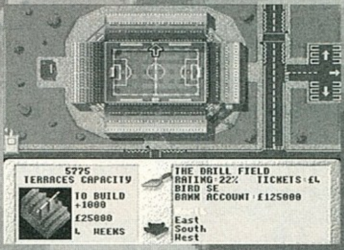
Az őszi foci idény kezdetére jelent meg a Gremlin football manager sorozatának harmadik (talán utolsó) része. A szerzők nem titkolják véleményüket, miszerint népszerű sorozatuk legújabb tagja felülmúl minden eddig látottat, ezzel a harmadik gólt szerezve a Gremlin számára (de vajon ki ellen?).
Aki megkedvelte a sorozat eddigi tagjait, bizonyára nem fog csalódni a számos újdonságot tartalmazó játékban. A jobb valósághűség érdekében írták át például az edzési, taktikai részeket, melyek még több lehetőséggel szolgálnak az elődöknél.



A játék funkcióit könnyen kezelhető, témák szerint csoportosított képernyőkön érhetjük el. Olyasmi ez mintha egy jól berendezett irodában foglalnánk helyet, ahonnan bármit elintézhetünk némi egér mozgatással. A szervezettségre vágyó csapatok, a világnak Angliára keresztelt részéről választhatók ki. A játék folyamán viszont más kisebb-nagyobb múlttal rendelkező csapattal is találkozhatunk, mint például a Ferencvárossal, Kispest-Honvéddel vagy a Dinamó Moszkvával. A bajnokságtól az Európa kupáig, a kupagyőztesek kupája és az UEFA kupa mellett számos megmérettetés vár csapatunkra.
A játékosok induló tulajdonságait kivéve minden a mi kezünkben van, és ez így nem is áll távol a valóságtól. Ahol pénz van ott jó játékos is, ebből pedig következik a győzelem.
Az 1994-es idény előtti második héten kapcsolódunk be a csapat életébe. Két hetünk van rá, hogy megismerjük valamennyire játékosainkat és az ellenfeleket. Erre jó lehetőséget adnak a barátságos mérkőzések. Játékosaink mellett fontos szerepe van a csapat bankszámlájának is, aminek tartalmát jól felhasználva segíthetjük sikereink elérését. Pénzforrásunkat két fő összetevő alkotja, az otthon játszott mérkőzések alkalmával szedett jegyárak és a sikercentrikus szponzorok. Pénzköltési lehetőségünk ennél több van.
A pénzügyekkel kapcsolatos információkat egy külön képernyőn találjuk. Itt határozhatjuk meg stadionunk belépőit és a hirdetőtáblák tarifáit. A játékban mindennek van valamilyen alapértéke, mintha azt az



elődünk hagyta volna ránk. A csapattal egy stadion is együtt jár, aminek fejlesztése, bővítése is a te feladatod. Ha jobban körülnézünk az irodánkban, egy telefont és egy faxot is találunk. A fax fontosabb információk vételére szolgál. Itt minden meccs után egy összegzést kapunk az eseményekről. Hány sérülés volt, hány szöglet és egyebek, melyek a helyes taktika kiválasztásához szükségesek. Telefonon érhetünk el játékosokat. Itt jutalmat oszthatunk a morál javításához, megbeszélhetjük a játékosok kölcsönzését, és szerződéseit.
Természetesen egyedül nem lennénk képesek gatyába rázni és ott tartani a csapatot, ezért alkalmazottakat kell felvegyünk. Szükségünk van edzőre, megfigyelőkre is. Nem hátrány ha meccs előtt ki tudjuk deríteni az ellenfél taktikáját.
Szerepel a játékban tizennéhány ember is, akik időnként egy darab feszes bőr után rohangálnak majd a stadionban. Á már tudom is kicsodák! Talán ők a focisták? Ez persze majd kiderül néhány meccs után. Ezeknek az embereknek aztán



mindent megmondhatunk. Mit és mennyire eddzen, játék közben milyen magasra, milyen messzire rúgja a labdát. Mire vállalkozzon, ki vállalkozzon. A csapat és az egyén taktikáit külön-külön határozhatjuk meg, a játékosok tulajdonságait figyelembe véve. Itt előnyük lesz a szerepjáték kedvelőknek, hiszen több tulajdonsága van egy játékosnak, mint a Wizardry-ban. Játékost vehetünk vagy el is adhatunk. Itt érződik majd a bankszámlának a hatása. Sok pénz Pelét ér, keveske csak Lázira elég!
Van egy esemény mikor kb. kéttucat játékos úgy 90 percig jobbra, balra majd fel és le rohangál zárt keretek között. Ezt hívják idehaza meccsnek, a PM3-ban pedig match-nek. Itt végigkövethetjük a csapatok munkáját, learathatjuk fáradozásunk gyümölcsét (kupáját), vagy éppen rádöbbenhetünk



tennivalónk sokaságára. Itt is minden létező információt megkapunk, csak győzzük feldolgozni. Már azon gondolkoztam egy kemény összecsapás után, hogy velemszületett központi egységemet egy Intel Premierre® cserélem.
A helyzet az, hogy rendesen bele lehet feledkezni a játékba azoknak, akik szívügyüknek érzik ezt a sportágat. Akik pedig kedvelik a manager műfajt, hamarosan olyasmit kapnak a Gremlintől, amivel akár dísz-állatkereskedés szimulációját is létrehozhatják. Ez lesz a Premier Multi-Edit System, de erről majd később! Csapatom vezetésében komoly segítséget nyújtott egy lázas Fradi szurkoló, akit ezért köszönet illet.

Lázi

marvin's marvellous ADVENTURE

MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

Mászkálós anticsoda, melyben Marvin, a pizzásfiú útrakel, hogy megváltsa a világot, s csodálatos kalandjaival megkísérli ébrentartani a játékost kisebb-nagyobb sikerrel.

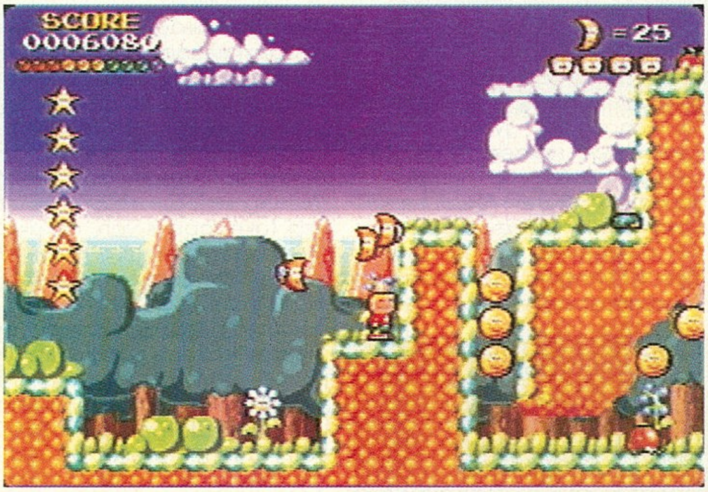
Hardware igény: A1200

54%

21st CENT. ENTERTAINM. AMIGA DISK

"Marvin csodálatos kalandja", szerényen csupán ennyi a játék címe, s mivel a 21st Century a kiadó, nem gondoltam semmi rosszra, optimistán tekintettem a jövőbe. Boldogan installáltam fel a gamet a winchire, végre egy jó kis AGÁs stuff! Aztán beizzítottam a gépet és vártam a nagy kalandot. Hogy is mondjam csak, nem akarok nagyon letörni senkit, de ez a program már majdnem bűn. Jó, talán egy kissé túlzok, láttam már rosszabbat is, de szerintem ez nem mentség semmire. A játék csaknem hét mega, lehetett volna jó is. Azért elmesélem neked miről is van szó...

Egy öreg professzor fantasztikus agyfürkésző gépezetének befejezését kedvenc táplálékával, pizzával szeretné megünnepelni. Fel is hívja a házhoz szállító szolgálatot, hogy sürgősen szüksége lenne egy hatalmas pepperónis pizzára extra adag sajttal. A várakozás percei nehezen telnek, letelepszik a karosszékébe és hamarosan elnyomja az álom. Alighogy felcsendülnek hortyogásának kezdő taktusai, egy Sötét Alak jelenik meg a szobában. Nem túl nagyra vágyó, mindössze annyi a terve, hogy elcseni a

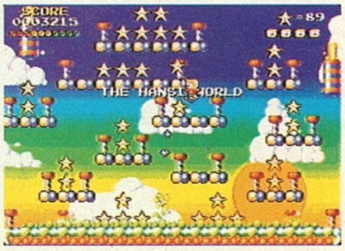


gépezet lelkét jelentő microchipet, és nem adja vissza míg a prof ország-világ előtt ki nem jelenti, hogy ezt a hiper-szuper cuccot ő (mármint a Sötét Alak) alkotta, s legyen övé minden dicsőség! Neki is lát a bütykölésnek, de ekkor "Marvo-pizza!" felkiáltás hallatszik egy impozáns csöngetés kíséretében. Az Ügyeletes Gonosz persze elrejtőzik, a professzor felébred, s indul az ajtóhoz. A menekülő tolvaj bekapcsolja a scennert, a maximumon. Magas intelligencia szintje lehet, mert elfelejtette, hogy a chipet az előbb sikeresen kiszerelte. Így aztán a gépezet ki tudja mit tesz velük, mindenesetre hogy eltűnnek a szobából az jól látható... Ezalatt Marvin (ó, a mi kis hősünk) türelmetlenül várja, hogy





beengedjék végre. Végül úgy dönt, bemegy a laboratóriumba. Hogy megbánta-e, ki tudja, lényeg a lényeg, neki is nyoma vész, s a szobában ott árválkodhat a hatalmas pepperonis pizza (nem tudja mit úszott meg!)... Most kezdődnek Marvin viszontagságos kalandjai egy igénytelenül megrajzolt, minden új ötlettől mentes játékban. Lehet gyűjtögetni a holdacskákat, csillagocskákat, almácskákat stb. Tudunk fegyverkezni, almát szedni, lövöldözni meg minden, csak az a baj, hogy az egésznek semmi hangulata nincsen. Szól a semmit mondó zene, megyünk a kis törpénkkel



jobbra, jobbra vagy jobbra. Aztán eljutunk a kijárathoz. Ha akarunk kimegyünk rajta, ha nem, keresünk egy másikat. Izgalmas, ugye. Nem is tudom hogyan minősítsem ezt a stuffot. Ennél azért jóval többre képes az Amiga és a 21st Century is!

Mindezek ellenére, ha gondolod, fedezd fel az öt misztikus világot, ebben segít a password és a continue. Azért készíts magad mellé valami ajzószert jó sok koffeinnel (kávé, kóla vagy tea), hogy nehogy elaludj mellette!

Lily

RETURN TO RINGWORLD

Mivel alapvetően rendkívül gonosz ember vagyok, ez az a játék, amit minden ellenségemnek és barátomnak bátran ajánlhatok.

Hardware igény:
386/25, 1 MB RAM, 2 MB HD, VGA, CD-ROM, MS-DOS 5.0

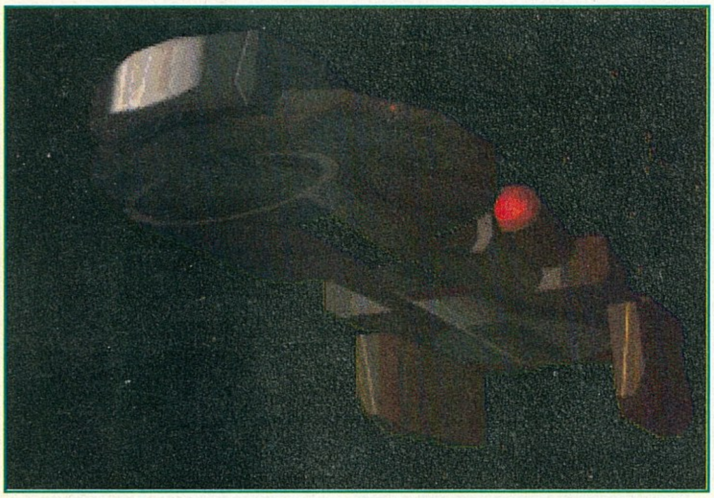
51 %

TSUNAMI

PC CD-ROM

RETURN TO RINGWORLD

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy játék, amit úgy hívtak: Ringworld. Egyszer aztán ez a játék - mely egész kellemesen elszórakoztatta az embereket vala - úgy döntött, hogy unatkozik így egymagában, ígyhát



megalkottatta a második részét Return to Ringworld címen. Na, ez bizony rendkívül nagy hibának bizonyult. Ilyen vacak játék ugyanis régen látott már napvilágot kicsiny bolygónk felszínén.

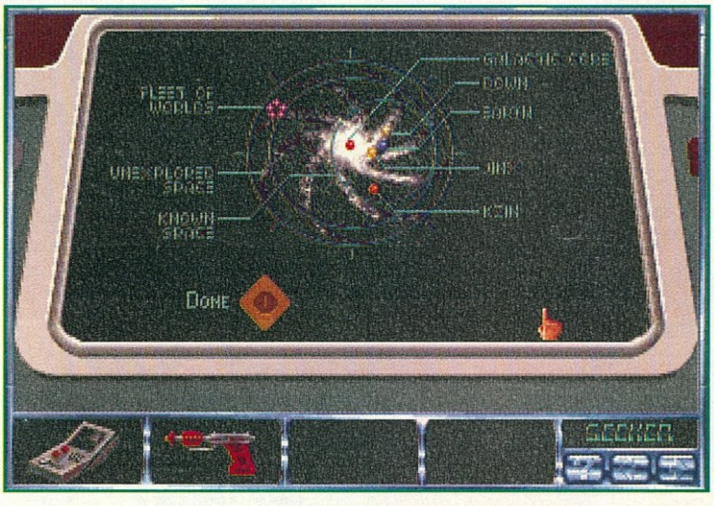
Hogy miért mondom most ezt? Attól tartok, erre nem lesz túl nehéz válaszolni. A problémák már ott elkezdődnek, hogy el kell tudnunk indítani a gamét. Ez sem volt valami egyszerű dolog, mivel az indításhoz 590 kB base memóriára van szükség. (Általában egy NEM CD-s játék már el szokott indulni 580 kB-tal.)

Jól van, ha ezt valaki nagy nehezen össze tudja kaparni, akkor már csak gyakori mentésekre van szükség, hogy AMIKOR túllépi a játék a memóriakeretet, akkor ne kelljen mindent újra megcsinálni. Pl. a vége felé már csak a zene és a hangok kikapcsolásával tudtam továbbjutni.

Ha már itt tartunk, azt kell hogy mondjam, a program hangjaival sem voltam éppen megelégedve. A zene elég gyorsan monotonná és unalmassá válik, a hangok pedig időnként elfelejtik, hogy nekik most épp szólniuk kéne, a beszéd meg... Hát az valami katasztrófa. Nem elég, hogy az összes karakternek gusztustalan nyálas, vagy irdatlanul buta szinkronhangja van - nem is beszélve arról, hogy mindegyik selypít -, de ráadásul ezek a töltögetés miatt még folyton akadoznak is. Bukás.

A grafikával sem voltam megelégedve. Túlságosan steril. Több változatosságot látok akkor, ha csak egy üres papírlapot kezdek el bámulni, mivel azon legalább időnként árnyék, illetve koszfolt is van. De a játékban? Neeem. Ott van egy szoba, esetleg egy cső a falon, 6 féle szín (oké több is van, de akkor is ezt az érzést kelti), esetleg egy színátmenet és kész.

Már csak egy dolog van amit nem kritizáltam, az pedig a történet. Azért ezt hagytam utoljára, mivel egy jó sztori, és kellemes játszhatóság bőven feledtetni tudná ezeket a kis(?) problémákat, sajnos azonban itt nem ez a helyzet. Ugyanis ez a játék egyszerűen már felülmúlhatatlanul unalmas, monoton, primitív és fantáziátlan.



Nem egyszer előfordult játszadozás közben, hogy úgy döntöttem ennyi, én itt ezt most abbahagyom, egyedül a végigjátszási hírnevem, és egy adag perverz mazochizmus volt az, ami ebben végül is megakadályozott.

Ki hallott már olyat, hogy egy kalandjátékban TÉRKÉPEZNI KELLJEN?! Mert itt aztán muszáj, méghozzá szükségtelenül. Csak hogy egy példát említsek: miután lenyúlják az űrhajónkat, embereinkkel egy 20×30-as területet kell bejárnunk (tetű lassú mozgással) csak azért, hogy fölvegyünk kb. tíz darab tárgyat és elvigyük őket egy helyre. Közben logikai feladatok? Ugyan kinek kell az! Változatos, szép terep? Áh, az is szükségtelen! És mi van akkor, ha egy tárgyat véletlenül kihagyok? Hát akkor bizony újra kell kezdeni az egész mászkálást. Sebaj, alig három óra alatt már meg lehet csinálni, ha tudod mit, hol keress.

Áh, asszem mostmár eléggé felhúztam magam, talán lassan elkezdhetném a leírást azoknak, akiknek még ezután is van kedvük játszani. Tényleg van még olyan? Szegények! Na

majd meglátjátok! Azért, hogy ne legyen olyan szép az élet, most nem lépésről lépésre fogom közölni a teendőket, csak nagy vonalakban a problémák megoldását. *(cd R2RW, del *.*, Kuuul!)*

Szóval, a múltkor ott hagytuk abba, hogy felrobbantottuk a gonosz kiscicák csatahajóját így megmentettük sok-sok ártatlan lény életét. Közben a hajtóművünk, meg a nav computerünk azt mondta, hogy jaj, és nem volt hajlandó megmoz-



dulni. És ki az a balek, akinek mindezt rendbe kell hozni? Hát persze, hogy mi vagyunk.

Először is a hajtóművet kell kicsomagolnunk a sztázistartályából. Ez a leszállópálya környékén található az emeleten. Ide egy kábel segítségével tudunk feljutni, ha a végére erősítünk egy jókora vasdarabot, majd ezeket a karhoz kötve fölszippantjuk a rakodómágnessel.

Odabent egy kis lasergun köpköd felénk nagy bájosan, amit nem ártana semlegesíteni, mielőtt a közelébe megyünk. Ehhez - milyen meglepő - a lézer semlegesítő spray-re lesz szükség, illetve a szorítókapocsra, hogy a fegyver ne tudjon visszabújni a maga kis odújába.

Most meg a semlegesítő ködöt kéne semlegesíteni. A scan / com device-ot kell a lézerre erősíteni, miközben az a teszthangjait sikítozza, osztán ezt meglődözni egy kis hangpisztollyal. Íme, itt is van a sztázistartály, amit már csak ki kell kapcsolni egyik kis gadgetünkkel.

Oh, hogy a kis gadget nem műkszik? Hát akkor meg kell szerelni: elemet bele! Van is egy ilyen a steping diskben, csak ki kell piszkálni belőle valamivel.

Hurrá! Végre szállhatunk mint a kismadár! Csak azt nem tudjuk hova, ugyanis a célállomásunk koordinátáit ugyebár elvesztettük. Még szerencse, hogy erről Quinn őriz egy biztonsági másolatot. Csak miért nyelte le?

Ha lenyelte, hát lenyelte. Ki kell belőle kapni, amit az autodoc szívesen meg is tesz neki, amennyiben megfelelő módon azt mondjuk neki: *csiná'd!* Ehhöz azonban szükség lesz egy kis átprogramozásra, amit az ugyanitt található olvasóegységgel tudunk elvégezni, ha Miranda beletáplálja a megfelelő kódokat. Már csak egy kábel segítségével a gépre kell kötni a cuccot és meg is van az infodisk. Irány a Gyűrűvilág.

Megérkezve gyorsan végezzünk el egy kis letapogatást a felszínen (activ, deep scan, geographical, egyet fölfelé).

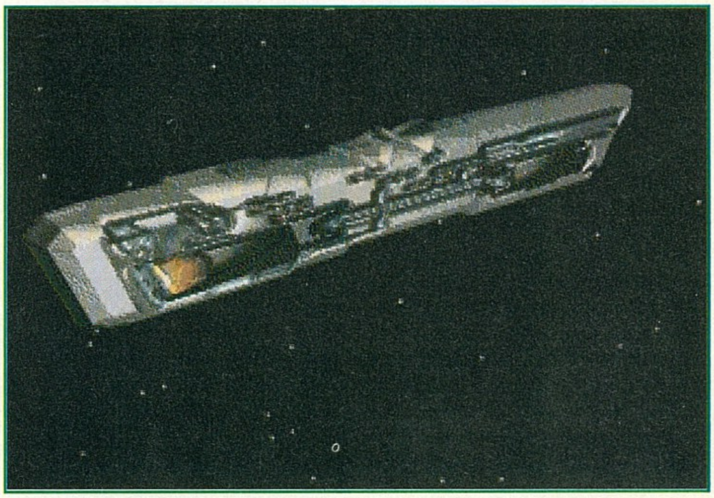
Quinnék úgy döntenek, meglátogatják néhány régi jó ismerősüket, csak arra nem számítanak, hogy azokból bizony nem sok maradt egy kis csata következtében. Azért annyi még kiderül, hogy egy ősi űrhajót is lenyúltak a támadók.

WARNING!!! Akinek esetleg már most nem tetszene a program, az sürgősen hagyja abba az egészet, ugyanis innentől kezd-



ve már szinte elviselhetetlenül rossz lesz.

A hajóra visszatérve, újabb letapogatás után (short, nem active, techological) barátaink a menekülés mellett döntenek, egészen ki a világ peremére. Quinn és Seeker innét próbál meg egy szál űrruhában vissza-



gyalogolni egy rejtett katonai bázisra, ám közben egy kis meglepetés éri őket: itt repül az űrhajó - nélkülük.

Persze ők nem esnek kétségbe, elindulnak összeszedni egy kis űrsiklóra valót. Ehhez kell bejárnunk azt a majdnem hatszáz pályát, és begyűjteni az alkatrészeket. (Egy be van szorulva egy láda alá, egy másikat a radarból kell kiszerelni, néhány darab pedig két sikló roncsában található (az egyikben három is van), illetve az összerakandó siklóban is van egy-kettő.)

Eleinte úgy gondoltam, berakatom ide a terület térképét, de aztán rájöttem, hogy ezzel csak elodáznám az olvasók elkerülhetetlen idegeskedését, így hát gyorsan lebeszéltem róla magam. *(Meg amúgy is egy hírhedetten gonosz lény vagyok. Haha!)* Jó szórakozást!

Halló! Van itt még valaki? Hűha! Gratulálok, igencsak kitartó játékos lehetsz.

Na. Akkor most ugyebár megérkeztünk egy korongra, amin lefelé elindulva egy kiskocsit találunk. Ennek az irányítása nem különösebben bonyolult, egyszerűen csak baromi unalmas, dehát úgy is ez illik a játékhoz. Szóval ezzel egész addig kell mennünk, míg egy körökből álló izét nem látunk a radaron, aztán itt kiszállni, és egy pályát északra gyalogolni. Ha itt most Seeker szét tudja feszíteni a liftajtót, akkor jó helyen járunk, ha ez nem sikerül, akkor menjünk még tovább egy állomással.

Amennyiben sikerrel jártunk, Quinnel meg kell rángatni a kart, hogy bejussunk a liftbe, amit viszont egy robot eltorlaszol. Ez alá kell begyömöszölni az űrben felvett mentőpárnát, aztán felfújni azt. Szabad az út a bázis felé.

Valóban csak felé, mivel a járat vége egy kissé be van fagyva, úgyhogy innét gyalog kell továbbmennünk. (Közben Mirandával egy kicsit eljátszadozik az ügyeletes főgonosz, miközben egy drótdarabhoz juthatunk.)

Innentől Quinn és Seeker útja is ketté válik. Quinnel el kell repülni egy légballonnal, amit a légtartályunkkal tudunk irányítani.

Ennek megszerzéséhez le kell ereszteni egy szinttel fentebbről a követ a hálóban, így elérhetővé válik a palack, majd a legalsó(?) szinten egy légpumpánál meg kell tölteni héliummal.

A léghajózás természetesen szintén pocsékul lett megoldva. A föl-le irányokkal változtathatjuk a magasságunkat, így kerülhetünk különféle légörvényekbe. A gond csak az, hogy sose tudjuk, ezek merre fognak fújni minket. A legegyszerűbb az, ha addig nem nyúlunk semmihez, míg a ballon el nem ér a folyó északi végéhez, aztán itt gyorsan kieresztjük a levegőt úgy, hogy pont a vízre érkezzünk. Kis (sok) szerencsével esetleg sikerülhet is.

A sivatagból már egyszerűbben kijuthatunk: a scan/com-ot használva az kiírja a követendő irányt. Így juthatunk el az erdőbe, ahol a sípot megfújva egy új ismerősre tehetünk szert, akinek segítségével szerezhetünk egy ARM ruhát, és eljuthatunk

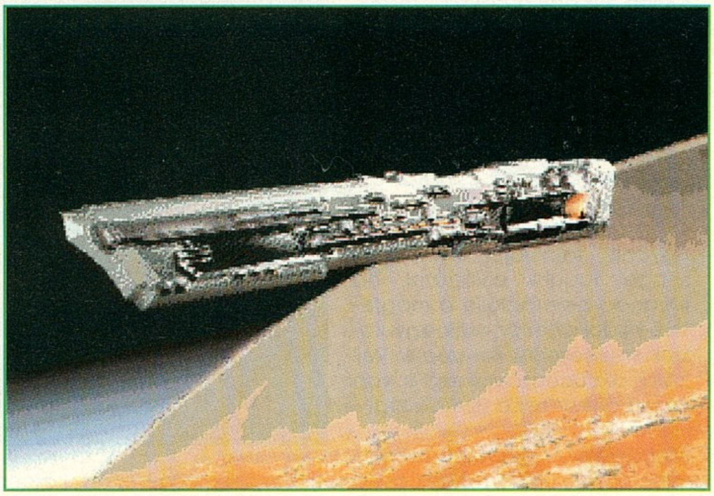


a bázisra.

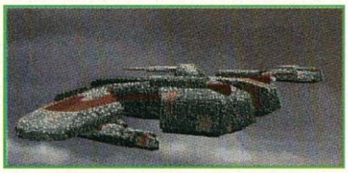
Eközben Seekert megbízzák, hogy gyilkolásszon le néhány vámpírt. Ezek a lift aljában élnek, amit vastag jégréteg takar el, ígyhát robbantanunk kell.

Aztán meg egy ajtó zárja el az utat, melynek kulcsát a Feljegyzések Halljában a szakadékba leereszkedve, majd az egyik lámpát és az üvegburát a savon használva vehetjük fel.

Csakhogy a vámpírok veszélyes gázokat termelnek, amiket nem igazán érdemes belélegezni, úgyhogy viseljük az olajjal átitatott maszkot.



Ki gondolná, újra egy hosszú, unalmas és térképezést igénylő rész következik, amiben ki kell irtani minden vérszívót, a végén meg fel kell venni egy tekercset, és egy bura alól egy kavicsot. (Ez utóbbihoz egy logikai feladványt kell megoldani, ami még tapasztalt Logo-soknak (az volt az a játék, amiben sok lenge ruházatú nénis kép volt) is elég nehézkes lehet. Próbáljunk meg arra törekedni, hogy csak három sarokban legyen egy-egy üres négyzet, majd a két szembenlévőre clickeljünk



rá. Erre lesz két páros, amik közé mutatva "össze kell húznunk" őket. Lehet, hogy ez így most nem épp a legértelmesebben hangzik, de azért talán segít.) Végül térjünk vissza megbízónkhoz és adjuk át neki a tekercsünket.

Most pedig Mirandát kell megszöktetnünk. Kapjuk ki az égőt a budi fölötti lámpából, tömjük el a lefolyót a párnával, a dróttal vezessük bele az áramot a vízbe, végül az egészet takarjuk le a tálcával. (Ha ez utóbbi még nincs itt, akkor a másik két szereplő még nem végzett teljesen.) A víz kiömlik, a belépő katona pedig egyenesen beletrappol a tócsába, aztán egy kis áramütés következtében megpadlózik. Mi meg a biztonsági szobában lévő lézervágóval szépen kinyiszáljuk a légelvezető nyílás rácsait, és csatornapatkányt játsszuk - persze ismét túl sok pályán és rengeteg fölösleges akadályon keresztül.

Út közben automata lézerek akadályoznak minket, ezeket át kell drótozni. Nem árt itt is térképezni (elég csak a fordulókat jelölni) és arra berajzolni a lézerek megoldását.

Mászkálás közben kukkantsunk be az utunkba akadó szobákba a rácsokon át. Számtalan rendkívül hasznos információ birtokába juthatunk, de a lényeg az, hogy meg kell várnunk, míg a laborból mindenki elmegy ebédelni, aztán be kell rontanunk a terembe és a szomszédos szobában föl kell éleszteni a ghoul-protectorokat a konzol segítségével.

Ez az a rész, ahol nekem mindig elfogyott a memóriám - a türelméről nem is beszélve - és ki kellett kapcsolni a hangkártyákat. Kellemes...

Well, úgy tűnik, gyakorlatilag végeztünk. Mivel erősen kétlem, hogy bárki eljutott volna idáig, ezért leírom a befejezést is, hadd lássa mindenki, mit vesztett azzal hogy idő előtt abbahagyta a próbálkozást. (Aki mégis elég kitartó lett volna, az most hagyja abba az olvasást.)

1. Szóval, a ghoul-protectorok - a főgonosz irányíthatatlan és legyőzhetetlen magánhadserege - elárasztották a bázist és mindenkit békésen legyilkolásztak.
2. Quinnek és Mirandának meg épp sikerült elhagynia a körzetet, mielőtt a bázis azt mondta volna, hogy BUMM.
3. Seekert fölvéve a fedélzetre kiderült, hogy egy potyautasuk is volt, egy Puppateer (vagy hogyan köll írni... Már nem volt erőm még egyszer betölteni a játékot, hogy megnézzem).
4. Itt még játszanunk kell egy - rettenetesen rossz - csőrepkedéses részt.
5. Találkozunk a nagy Ő-vel, aki egy pisztollyal hadonászva elterel minket a teleportszobába.
6. Egy elszabadult ghoul-protector szépen megöli őt is.
7. Mi meg elteleportálódunk valahová.
8. Egy új Gyűrűvilágba...
9. Jaj!



A befejezésből azt a következtetést vontam le, hogy a Tsunami újabb folytatást tervez. Nos, attól tartok fogalmam sincs ki fogja azt végigjátszani, hacsak nem eszközölnek igazán mélyreható változásokat a játékmenetben. Egy biztos, én nem!

Created by JM Rainbird

MICROSOFT

SPACE SIMULATOR

MICROSOFT SPACE SIMULATOR

Szabadon az űrben! Mily sokan is vágynak erre, és ez a vágyuk most kielhetésre kerülhet eme program segítségével.

Hardware igény:
486/25, 4 MB RAM,
VGA, DOS 5.0

90%

MICROSOFT

PC DISK

Ez a program több mint egy játék. Ez inkább egy virtuális Kozmosz, melyben ugyanolyan szabadon repkedhetünk, mint a már klasszikussá vált és az ötödik részénél tartó repülő-szi-



mulátorban, a Flight Simulatorban. Itt azonban több elfoglaltságot találhatunk magunknak, különböző küldetések formájában: pl. Az Apolló egység holdraszállását kell irányítanunk vagy a Space Shuttle-t a Freedom űrállomáshoz kapcsolnunk.
A program alkotói nem ragadtak meg a poros jelenben, hanem optimistán jócskán előretekintettek a jövőbe. A Föld körüli térséget a 21. századra már megtöltötték a bolygónk körül keringő űrbázisokkal, mint pl. a fent említett Freedom, a Marson is épülni fog szerintük egy bázis és a ma létező űrjárgányok mellé még terveztek néhányat. Különböző speciális űrtúrákat tehetünk, pl. szlalomozhatunk a Archenar gázkitörései között. Azonban ezek a repülések csak a tapasztalt csúcspilóták időtöltései közé tartoznak.
Az újoncoknak, kezdőknek szépen meg kell tanulni, hogyan kell egy űrhajót pl. a Földről a Vénuszra vinni, anélkül, hogy ütközben eltévednénk. Aki nem akar ezzel szenvedni, és csak nézelődni akar, az átadhatja az irányítást az autopilótának. Ekkor a rendkívül élethű látvány nyugodt, felhőtlen élvezetében lesz része, amint közeledik a célobjektum, majd végül az egész képernyőt betölti.
A sokszínűségben nincs hiány: az időgyorsító segítségével akár fénysebességgel is száguldozhatunk a galaxisban, egy cirkálóval manőverezhetünk a Wega-rendszeren keresztül, űrállomásokra dokkolhatunk, vagy akár szabadon "sétálhatunk" a világűrben. Összeállíthatunk, felvehetünk és bármikor visszajátszhatunk egy repülési tervet. Ezeket szituációnak hívja a program, és jónéhányat készen adnak is hozzá.
A program akár digitális obszervatóriumként is használható, így is megállja a helyét. Megnézhetjük közelről a különböző űr-objektumokat. Ennek az összetettségnek meg van természetesen az ára, a nem túl egyszerű irányítás formájában. Akár mouse-szal, joystick-kal, vagy billentyűzettel akarjuk irányítani a programot, jó időbe fog telni míg kiismerjük magunkat benne és hozzászokunk.
A grafika nagyon szép már VGA módban is, de SVGA (800×600) felbontás mellett lesz igazán meggyőző. A camera opció kiválasztásával bármikor menthetünk képet a képernyőről bmp, illetve pcx formátumban. Vektor és texturázott grafikát használtak a megjelenítésnél, így nagyon élethű lett a grafika. A hang már nem ilyen felvidító. Semmilyen fontosabb kártyát nem támogat a program, csak adlib-ot, és az Elitehez hasonlóan komolyzenei aláfestést raktak a szimuláció zenei kíséreteként. A program elég lassú, főleg ha nincs a grafikus kártyánkhoz direkt driver a programban, és Vesa üzemmódban kell meghajtsuk.
Összességében egy tartalmas és szépen kivitelezett program, mely szimulátorrajongóknak és csillagász-jelölteknek igen kellemes szórakozást ígér. A használata azonban igen hosszas elmélyülést igényel.



Charlie



GHOSTS

Minden amit tudni akarsz a szellemekről.... de eddig nem volt kitől megkérdezned.

Hardware igény:
486, 4 MB RAM, VGA,
Windows 3.1, CD-ROM

88%

MEDIA DESING
INTERACTIVE
PC CD-ROM

GHOSTS



Szellemek...
Vajon kinek mi jut eszébe róluk? Valóban léteznek, vagy csak néhány ügyes ember szemfényvesztése az egész? Erre azt hiszem így elsőre nehéz lenne válaszolni, főleg azért, mert az emberek legtöbbje valamelyik szélsőséges álláspontot képviseli a kérdésben; vagy feltétel nélkül hisz a létezésükben, vagy mereven elutasítja a létüknek még csak a gondolatát is. Egy dolog biztos, nem lehet szó nélkül elmenni a téma mellett, mivel a misztikum mindig is vonzotta az embert. Többek között ezért is számíthat biztos sikerre ez a CD, a karácsonyi szofverdömping egyik kellemes színfoltja.



A műfaja egy kicsit nehezen határozható meg, leginkább talán egy kalandjáték és egy multimédiás enciklopédia keveréke. Ha ez így egy kicsit furcsán hangzik, a cikk végére ki fog derülni a mibenléte.

A helyszín a ködös Albion, annak is az egyik ódon kastélya, a Hobbs-rezidencia. Ennél jobb környezetet keresve se lehetett volna találni, mert ugye egy angol kastély kísértet nélkül... ilyen szinte nem is létezik. Nem hiába a brit szigeteken jegyezték fel a legtöbb kísértethistóriát. A kastélyok, kúriák közül is kiemelkedik azonban a Hobbs-manor, ahol először 1666-ban jelentek meg a szellemek, és azóta módszeresen üldözik el az ott lakókat, a legbátrabbak kivételével. E bátrak egyike Dr. Marcus Grimalkin, aki egész



életét a paranormális jelenségek vizsgálatának szentelte. A sok év alatt összegyűlt bizonyítékokat ebben a kastélyban helyezte el, és most ezeket mi is megismerhetjük. Meg kell hogy mondjam, hogy jó néhány fénykép vagy videoanyag megtekintése után még a leghitetlenebbek is elgondolkodhatnak azon, hogy talán mégis létezik valami olyasmi, amire nehéz lenne tudományos magyarázatot adni.

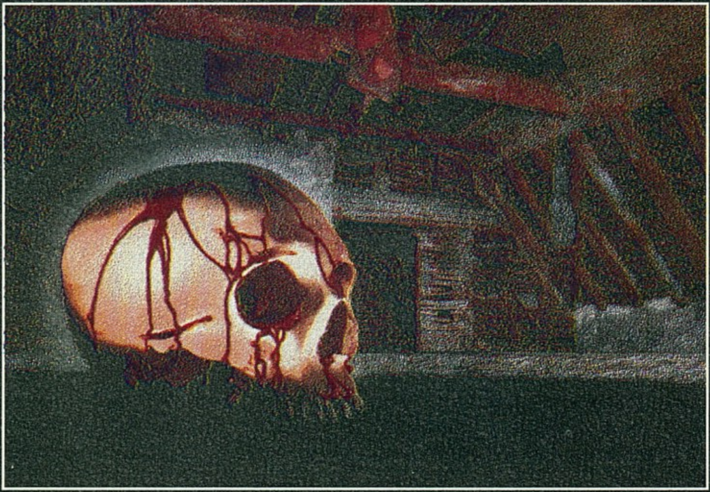
Megérkezvén, Dr. Grimalkin segítségével felfedezhetjük a kastélyt (a doktort Christopher Lee alakítja), szobáról-szobára járva nézhetjük végig az összegyűjtött szellem szakirodalmat. Ezért mondtam, hogy egy kicsi kalandjáték beütés is van benne, mert nem egy lexikonban lapozgatunk, hanem nekünk kell mindent felfedezni a kastély szobáiban. Egyébként félelmetes mennyiségű információt helyeztek a CD-re: ha minden titokra fényt derítünk, akkor láthatunk több mint 90 percnyi videoanyagot, ezernél is több képet, és hallható még kb. egy órányi hanganyag is. És ekkor még nem is beszéltem a több száz oldalnyi írásos információról.

A kép és hanganyag minőségéről csak felsőfokon beszélhetek, nagyon sok cég példát vehetne róla, hogy hogy kell valamit igényesen elkészíteni. Mivel az információ mennyisége nem teszi lehetővé, hogy az összes témát amivel a CD foglalkozik akár csak címszavakban is felsoroljam, ízelítőül álljon itt néhány témakör:

- The Book of Hauntings: 280 színes oldalon mutatja be azokat a helyeket, ahol valaha is kísértettek szellemek. A képek és a szövegek tetszés szerint exportálhatóak más Windows alkalmazásba.



- szellemvadász eszközök és felszerelések. Építsünk össze egy számítógépet videóval, automata kamerával valamint magnóval. Ha mindez megvan, reszkethetnek a kóbor szellemek.



- diaképek százai mutatják be a kísértett helyeket és a szellemek különböző megnyilvánulásait.

- video interjúk, szenzációs fotók a leghíresebb poltergeist-esetekről

- interjúk egész sora különböző emberekkel, megpróbálván bemutatni a hívők és a nemhívők táborának a legfontosabb érveit

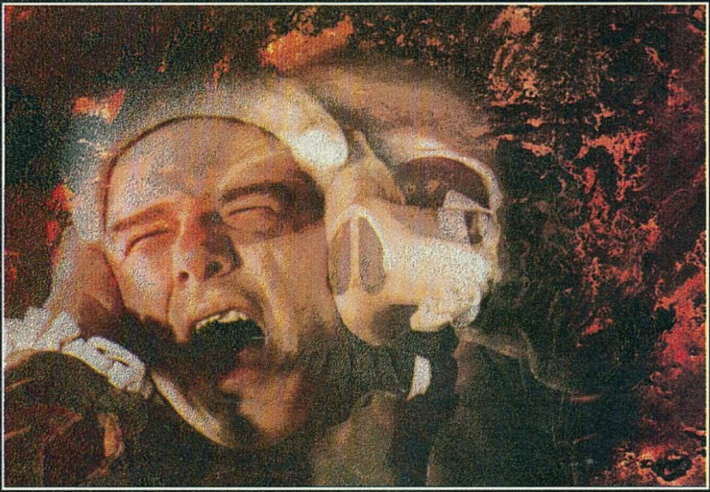
- hat különböző híres szellemtörténet csodálatos képekkel illusztrálva

- interjúk szemtanúkkal, valamint olyanokkal, akiket elmondásuk szerint már szálltak meg szellemek

Azt hiszem, ebből a rövidke felsorolásból is érzékelhető, hogy napokat el lehet tölteni a képernyő előtt a szellemeket bámulva. Nagyon sok mindent megtudhatunk, olyanokat amit eddig csak szóbeszéd szintjén hallottunk, vagy nem voltunk benne biztosak, hogy mit is jelent valójában. Hogy mást ne mondjak, nem biztos, hogy mindenki tisztában van vele,



hogy mik azok a poltergeist-ek, de pár óra nézelődés után már profik leszünk a témában. De ugyanez elmondható bármelyik más témakörről is.



Azt hiszem, hogy az eddigiekből is kiderült, én az első látásra beleszerettem a programba, és ez a szerelem később se múlt el. Bátran ajánlom mindenkinek, ahogy mondják korra és nemre való tekintet nélkül, nagyon sok kellemes órát el lehet tölteni mellette.

Andrew



COMMANDER BLOOD

Kíváncsi vagy a nagy Ősrobbanásra? Eggyel több ok arra, hogy segíts Blood-nak megkeresni ezt!

Hardware igény:
486DX/33, 4 MB RAM, VGA, SS CD-ROM, MS-DOS5.0 MSCDEX V2.21

79%



MINDSCAPE

PC CD-ROM

COMMANDER BLOOD

A Cryo keze alatt már nagyon sok nagyszerű játék látott napvilágot. Jellemző volt mindegyikre a klassz grafika, a jó történet és a kitűnő hangulat. A Blood Commander sem kivétel ezen programok alól.

Ebben a játékban Blood kapitány bőrébe kerülünk aki az Ark űrhajó pilótája és a feladata az, hogy az időn és univerzumokon keresztül visszarepülve elérje a világ hajnalán történt Nagy Robbanást, azaz a Big Bang-t. A parancsnokunk Bob Morlock a Kanary Corp. vállalat vezetője. Bob már nagyon öreg, egészen pontosan 800432 éves. A cége az elmúlt időben minden vagyonát arra költötte, hogy őt életben tartsa. Morlock kívánságára kell a Nagy Robbanáshoz visszamennünk hisz eddigi élete alatt már bejárta az egész univerzumot, de nem sikerült megértenie a világ rendjét. Azt reméli, hogy ezen jelenség láttán majd minden tisztává válik.



Az úton segítségünkre lesz Honk a fedélzeti számítógép. Az űrhajón tartózkodik még Olga a biotranslator, aki minden nyelvi nehézségünket leküzdi, hiszen az összes nyelvet perfektül beszéli ami valaha is létezett az univerzumban. A CryoBox-ban velünk utazik még Bob, akit ha feltétlenül szükséges lenne akkor felébreszthetünk.

A videoclip-szerű intro után az Ark fedélzetén találjuk magunkat. A kéz segítségével választhatunk a különböző kezelőszervek között. Televízió: Itt az űrből érkező csatornákból válogathatunk úgy, hogy a pointerrel a képernyőre clickelünk. Kezdetben csak egy csatorna áll a rendelkezésünkre, de a későbbiek során majd hat közül válogathatunk. Innen balra a menü és a telefon található. Az utóbbit úgy tudjuk felvenni, hogy a kis képernyő mellett lévő narancssárga gombot kiválasztjuk. A menüben beszélhetünk Honkkal, hívhatunk mi valakit telefonon, a CryoBoxban tárolt szerkezeteket használhatjuk, útitársainkkal és Bobbal itt társaloghatunk, az Options kiválasztásával pedig a kiírt szöveg sebességét állíthatjuk be, valamint a lemezműveleteket végezhetjük el.

Eggyel balrább található a csillagtérkép. Itt választhatjuk ki az úticélunkat úgy, hogy a célbolygóra clickelünk, majd a jobb oldalt megjelenő kis karra bökünk rá. A maradék részen találjuk Ma-t. Ő egyfajta Űrbálna - segítségével utazunk le a bolygók felszínére.

A játék elején rögtön megszólal a telefon. Itt ki tudjuk választani hogy meghallgatjuk-e a játék kerettörténetét, vagy rögtön elkezdjük a küldetésünk végrehajtását. Ha az előbbit kiválasztjuk, akkor Bob elmondja a küldetésünk célját és körbevezet bennünket az űrhajón. Az utóbbi kiválasztásakor egy újabb telefonhívást kapunk. A telefont felvéve egy felszólítást kapunk egy Scruter típusú robottól, hogy azonnal hagyjuk el ezt a zónát különben a lézerágyúival szétlövi a hajónkat. Válasszuk ki a csillagtérképet és repüljünk el a Corpo bolygóra. A felszínre érve találkozunk Izwalitoval az űrpatkánnyal. Javasolnám mindenkinek hogy a beszélgetések során minden lehetséges kérdést tegyen föl! Némi beszélgetés után megtudjuk hogy ezen a bolygón nagy az éhínség, majd házigazdánk távozásunk előtt megadja a Magnus bolygó koordinátáit.

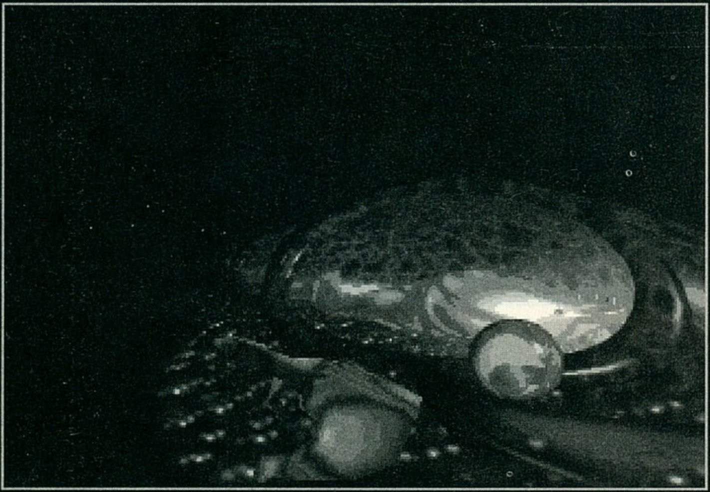
Ezt a bolygót az univerzumban úgy tartják nyilván, mint a legnagyobb szemétlerakóhelyet. Ide elrepülve siralmas látvány fogad bennünket. Mielőtt a bolygóra leszállnánk vegyük föl a körülbelül ekkortájt megszólaló telefont. Egy kódolt üzenet érkezik valahonnan. Honk némi időt kér míg dekódolja. A Magnuson egy robottal találkozunk. A legutóbb lezajlott háborúból maradt meg. Honk megkér bennünket, hogy tartsuk addig szóval míg lefuttat rajta néhány tesztet. A beszélgetés roppant sajátos, hisz a robot minden egyes szóra amit mondunk neki az inverzét válaszolja. Kis idő elteltével Honk megállapítja azt, hogy valószínűleg a robotnak új elemekre lenne szüksége.

Visszatérve a hajóra a telefon szólal meg. Megtudjuk a Venusia nevű kereskedő bolygó koordinátáit, valamint ha a hármas csatornára kapcsoljuk a televíziót, akkor megnézhetjük a bolygó hirdetését. Visszatérve a Corpora Izwalito megkér bennünket, hogy hozzunk neki húst a Moskitó bolygóról. Kapunk egy creditet is a várható költségekre. Az Arkon ismét egy kódolt üzenetet kapunk, úton a Moskito bolygó felé. Az itt lévő droid nagyon elfoglalt, így inkább hagyjuk magára egy kicsit, és ugorjunk el a Venusiára körülnézni. A kisebb kitérő után térjünk vissza Bronkohoz a Moskitora. Végre tud ránk időt szakítani, így teleportáljuk le neki a Creditünket, amiért cserébe megkapjuk az Izwalito által oly áhított murfallo húst.
Irány tehát a Corpo, de mielőtt megérkeznénk ismételten megszólal a telefon. Újra ez a kódolt üzenet, de Honk végre megfejtette a kódot! Menjünk le Izwalitohoz, és adjuk oda neki a fagyasztott murfallót. Annyira megörült neki, hogy ad egy dekódert az izwal TV-csatornához, sőt kapunk egy ingyen Creditet is a szolgálatainkért cserébe. Menjünk vissza a Venusiára, és vegyünk belőle elemeket Morning Oil számára. Az elemeket a Handywork Robotics almenüjéből válasszuk ki. Fizessünk, majd vegyük az útirányt a Magnus felé.



Teleportáljuk az elemeket a robotnak, majd Honk javaslatára hozzuk fel az Arkra. Menjünk vissza a Pterrára. Adjuk meg az ott lévő droidnak azt a kódot, amit nemrég Honk fejtett meg: Exxos. Mint kiderül, ezzel a kóddal lehet programozni barátunkat, így Honkkal egyetértésben teleportáljuk fel a hajóra. A Moskito bolygón menjünk le Brunkohoz, majd miután megkér arra hogy ha akarunk valamit tőle akkor inkább telefonon keressük, menjünk vissza a hajóra és hívjuk fel. A következő látogatás alkalmával felajánlja a szolgálatait nekünk. Teleportáljuk fel őt is a hajóra.

Most elérkeztünk egy akciórészhez a játékban. A feladat Bionium gyűjtése lesz. Ehhez ki kell választani a CryoBoxból a Scurter robotot. A bionium az egész univerzumban nagy kincs. Az összes robot és computer ezzel működik. A bioniumot a Cyberspaceben lehet összeszedni. A feladat roppant egyszerű: a kézzel össze kell szedni a nagyon gyorsan mozgó BIOXX molekulákat, majd ezeket a Manta nevű élőlényhez kell eljuttatni. A Manták leginkább rájákra hasonlítanak. Ezek Bioniumot készítenek a BIOXX-ból. Minél több BIOXX-ot szállítottunk a Mantákhoz, annál inkább

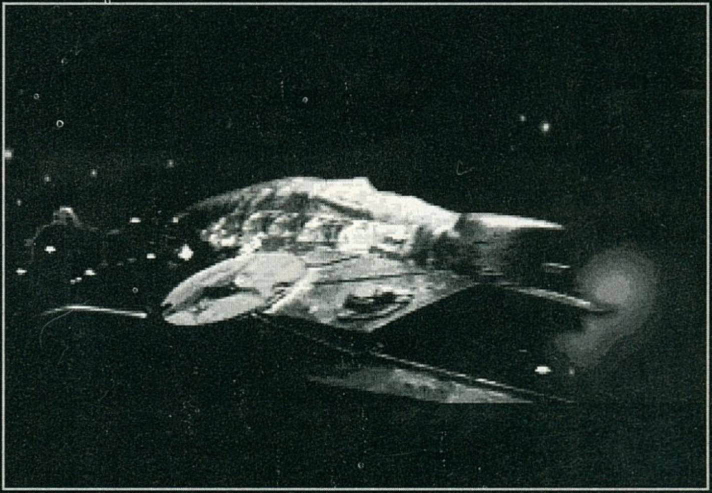


elszíneződik a kéz. Ha teljesen elszíneződött akkor a kék dobozra clickelve visszatérhetünk az Arkra.
Ezek után Morning Oilt felkeltve próbáljunk meg néhány kérdést feltenni. Honk közbeszól, hogy a robotnak biztosíték cserére lenne szüksége, ezért várjunk egy kicsit a faggatódzással. Újra próbálkozva Honk a robot memóriáját összekapcsolja a televízióval. A kettes csatornára kapcsolva megtekinthetjük azt, hogy mi rejtőzik Morning Oil memóriájában. Különben a többi csatornán a dekóder hatására több új műsor jelent meg.

Izwalitohoz betérve a Corpora megkapjuk a Rondo bolygó koordinátáit és elküld bennünket egy faluval arrébb, ahol az egyik ismerőse látni akar bennünket. A lény meglehetősen csúnya, de megkapjuk tőle szülőbolygója pontos helyét és egy meghívást oda. Elmondja hogy néhány nap múlva ő is hazaér. Induljunk a Rondo nevű bolygóra. Megérkezve egy újabb Izwalhoz lesz szerencsénk, akit Yokonak hívnak. Tőle roppant hasznos információkat kapunk meg a univerzumban élő összes fajjal kapcsolatban. Megtudjuk, hogy apjával Maxxonnal él együtt, akit az obszervatóriumban találunk meg. Odaérve az öreg izwal megkér bennünket, hogy szerezzünk neki egy lencsét a távcsövébe, Megígéri, hogyha találunk neki használható üveget, akkor hajlandó lesz segíteni nekünk.

Visszatérve az űrhajónkra beszéljünk Bronkoval, a szakáccsal. Elárulja az Ekatomb nevű bolygó pontos koordinátáit. Mielőtt elutaznánk ide, nézzünk be a Kortex bolygóra. Mivel senkit sem találunk itt, folytassuk utazásunkat az Ekatombra. Beszéljünk Morning Oillal, akitől megtudjuk, hogy hogyan juthatnánk nagy pénzhez. Ehhez nincs másra szükség, mint egy Bioniumkonténerre. Az ebben tárolt Bionumot pedig jó pénzért el lehet adni. Honk tudatja velünk, hogy amennyiben a továbbiakban a robottal óhajtunk beszélni, akkor az Ark külső burkolatát hozza rendbe, úgyhogy ott keressük.

Az Ark felszínén beszélgessünk a robottal. Megtudjuk tőle a Mastachok bolygó helyzetét, valamint sok információt a lezajlott



háborúról. Megtudjuk azt is, hogy a parancsnoka tudja azt a helyet ahová a kincs el lett rejtve az ellenség elől. Kiderül, hogy az imént megadott bolygón sínylődik rabként a kérdéses lény. A Ekatomb bolygóra leszállva beszélgessünk az itt élő és meglehetősen érdekes fajjal. Slim Gelati-ról kérdezve az élőlényeket, megtudhatjuk egy bolygó titkos helyét (a Treatmentet sokszor kérdezzük meg!). A Mastachok bolygón egy már ismerős típusú robottal találkozhatunk. Kódként most adjuk meg a Code-ot. Rögtön készségesebb lesz. Hosszas beszélgetés után megtudjuk tőle, hogy nagyon unja az itt létet és hogy a Galabar bolygóra szeretne menni szórakozni. Ezzel a bolygóval az a legnagyobb baja, hogy nincs egy Techno Club sem. Megtudjuk továbbá azt is, hogy nagyon szereti az ajándékokat és hogy a kedvenc parfümje a Motor Oil.

A Moskito bolygóra ha elmegyünk, találkozhatunk Brunko utódjával. Elmondja, hogy ha szerzünk neki sok bioniumot akkor sok hasznos információval tud szolgálni. Ad egy bionium tartályt amelyet fel kell teleportálni az Ark fedélzetére. Az Erazor bolygón beszéljünk Otto Von Smile professzorral és érdeklődjünk tőle (2) a lencsékkel kapcsolatban. A következő alkalommal ha idejövünk, megkérdezi, hogy tudunk-e olyan bolygóról ahol Slimerek laknak. Ha megadjuk neki az Ekatomb bolygót, akkor legközelebbi visszatérésünk alkalmával kapunk egy lencsét. Ezt vigyük el Maxxonnak a Rondora.

Mikor odaadjuk neki a lencsét, elkeserít bennünket mert azt mondja, hogy ezt ő nem tudja használni. Ha még egyszer visszajövünk ide kiderül, hogy mégis tudja az öreg izwal használni a lencsét és szolgálataiért cserébe ad egy Creditet. Ezzel tudunk vásárolni Motor Oil parfümöt a robotnak. Szerencsés napunk van, hiszen a távozásunkkor a tudtunka hozzák, hogy nyertünk egy ingyen Creditet. Menjünk vissza Mastachokra és adjuk oda az ajándékot a robotnak. Innen távozva egy ellenőrzést kapunk és elveszik az ajándékba kapott Creditünket. Menjünk a Kortexre, ahová már megérkezett barátunk is. Beszélgetve vele megtudjuk egy újabb bolygó koordinátáit - a Cyberockét. A hajóra érve telefonhívás vár minket - az Ekatombról hívnak, hogy azonnal menjünk oda, mert baj van.

Odaérve megtudjuk, hogy elrabolták a család gyermekeit, és a segítségünkre lenne szükségük. Azt hiszem kiindulásnak és kedvcsinálásnak ennyi mindenképpen elég. A további részéhez a játéknak jó szórakozást és sok szerencsét kívánok.

Néhány tipp azért még a továbbiakhoz: a Slimereket próbáljuk Otto Van Smilenél keresni... és látogassunk el a Cyberockra, válaszoljunk a feladott kérdésekre - így könnyűszerrel kaphatunk egy diplomát... A Kortexen nagyra értékelik a diplomát... Ha később megyünk vissza a Mastachokra bejuthatunk a cellába...

Echo

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

A legújabb Amigás golfpálya szimuláció, igazi versenyszabályokkal.

Hardware igény:
A1200/A4000

85%

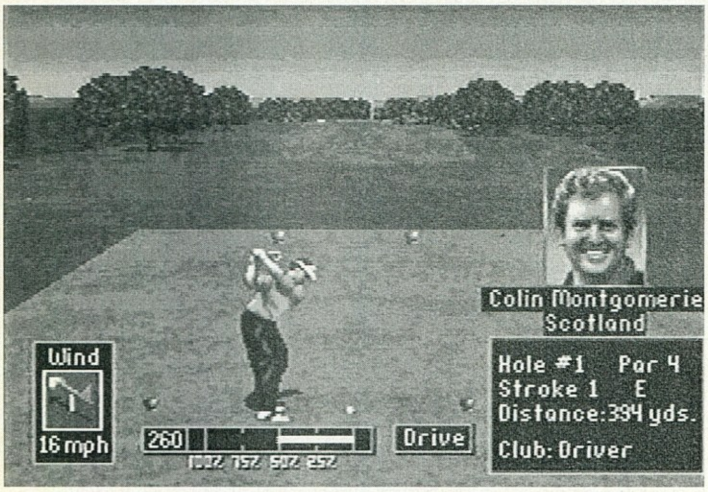
OCEAN

AMIGA DISK

PGA EUROPEAN TOUR

Miután elkezdtem átnézni mennyi golf programot mutatott be a GURU fennállása óta, hamar túlcsordultam az egyik kezemen. A sor egy következő darabja jelent most meg az AGÁ-s gépekre. Jól is jön ez ilyenkor, mikor a játék színhelyéül szolgáló Európában (és annak is nyugati felén) hideg szelek fújnak át a golfpályák deres gyepén.

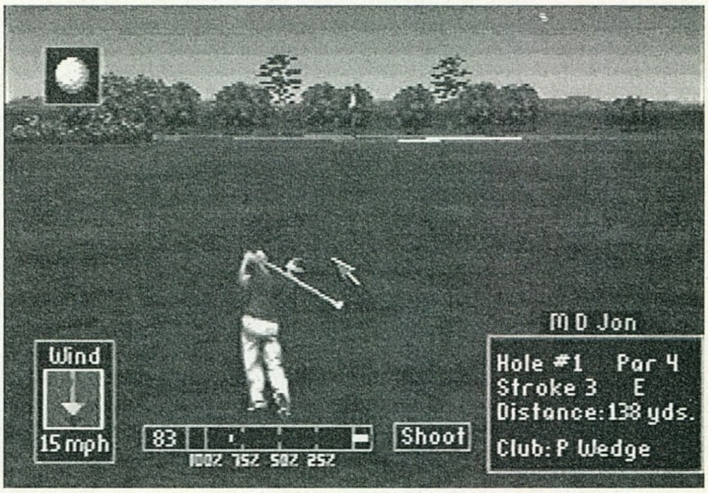
Mint általában ennek a sportnak a számítógépes adaptálása során ma már nem számíthatunk igazán különleges szenzációkra, ami ebben az esetben is fennáll. Ami változik, és kell is változzon a golf programokban, az elsősorban az egyre szebb és élethűbb grafika. A software Ocean golf áramlatának legújabb darabja a PGA European Tour fedőnevű akcióba vezet bennünket.



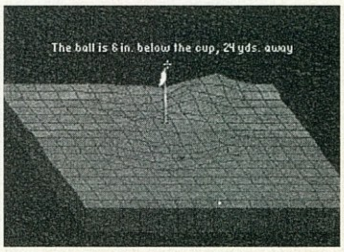
A vektorokkal megalkotott fűterületeket felszín mintázattal (pattern) töltötték fel a programozók, ahol jól látszanak a különböző szálmagasságokban nyírt területek. Hogy a tér érzékelését megkönnyítsék, egy kamerával a pálya fölé emelkedhetünk és folyamatos mozgással végig 'repülhetjük' a labda útját. A labdát az esetek 100 %-ában nemcsak ellövésekor, de megérkezésekor is megnézhetjük egy közeli kameraállásból.

A PGA European Tour az 1971-es megnyitása óta sikerességével és népszerűségével új fejezetet nyitott a golf történetében. Ma már számos versenyt rendeznek ennek keretében az év valamennyi hónapjára kiterjedve. A játékosok a világ több mint 20 országából érkeznek rendszeresen, a 17 európai országban rendezett versenysorozatokra. A játékok színvonalát szemlélteti egy 1993-as adat, miszerint a franciaországi minősítő intézmény, az 590 nemzetközi jelölt közül 40-et tartott érdemesnek a PGA European Tour-on való részvételre.

Ennyi mellébeszélés után lássuk a gyepet! A játék elején gyakorolni indulhatunk, vagy meghatározhatjuk, hogy mely versenyben szeretnénk részt venni, amik a következők:



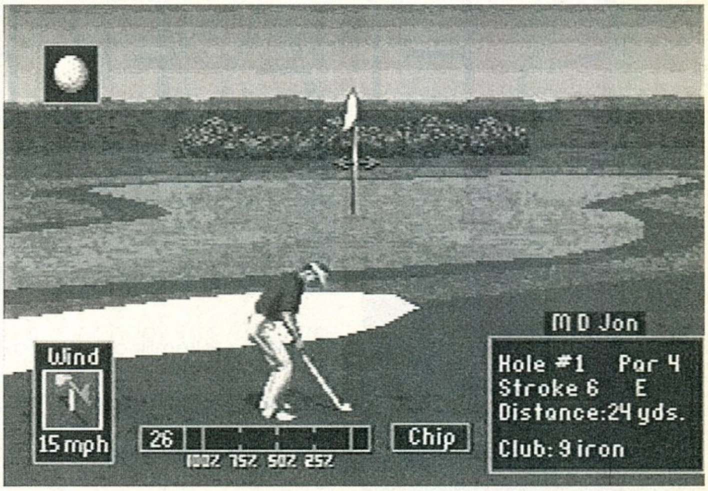
- **Practice Round** - Itt szabadon választott helyszínen szabadon választott játékosokkal tét nélkül ismerhetjük meg a pályák sajátosságait.
- **Tournament** - A verseny négy teljes fordulóból (72 lyuk) áll pályánként. 60 profi golfozó és legfeljebb négy játékos vesz részt a megmérettetésben több ezer font jutalomért.
- **Skins Challenge** - Kettőtől négy játékosig indulhatnak ebben a versenyben jutalomért. Egy helyszínen zajlik a játék valamennyi lyukkal, melyeknek külön díjazásuk van. Ezeknek értéke a játékban növekszik, de befolyásolja a játékosok száma is.
- **Match Play** - Nyolc játékos közül három menetben dől el, hogy egy pályán ki a legjobb, ki viszi el egyedül a nyereményt. A párok győztesei játszanak egymással, míg végül csak egy marad. Minden fordulóban ugyanazon a pályán játsszák végig valamennyi lyukat.
- **Shoot Out** - Ez a versenyszám négy játékost tesz próbára. A pályán véletlenszerűen választanak ki egy lyukat, ahol a legtöbb pontot ütő játékos kiesik,



majd a következő lyukhoz vonulnak. A jutalom az első két játokos között kerül kiosztásra. Azonos pontozás esetén egy-egy ütéssel dől el a sorrend.
- **Driving Range** - Főként az ütők és ütéseink kipróbálására használható. Egy négyszög alapterületű fákkal körbeültetett mezőn tehetünk kísérleteket az egyenes ütésekre.
- **Putting Green** - Mivel sok mérkőzés dőlt már el a zöldön, így a gurítást sem árt gyakorolni, ha már biztonsággal meg tudjuk közelíteni a lyukat. Itt szabadon átmehetünk egyik pályáról a másikra, egyik lyuktól a másikhoz.

Általában egytől négyig terjedhet a human játékosok száma, de közülük több is lehet elmentve, mely mentés a felpakolt ütőket és a statisztikákat, valamint a megkezdett játék állapotát tárolja. Valamennyi játék-formában számos formában követhetjük nyomon eredményeinket, teljesítőképességünket. A játékos statisztikáin az ütésekről és az elért nyereményekről tájékozódhatunk. Néhány érdekesség ezek közül:
- **Drive Acc.** Annak a százalékos arányát mutatja meg, hogy ütéseinkből mekkora arányban maradunk a fair way-nek nevezett világosabb területen.
- **Greens in Reg.** Minden pályának van egy pontszáma, amit persze a profik felülmúlnak. Ez játék közben a jobb alsó sarok PAR felirata mellett látható. A fenti érték azt mutatja meg, hogy milyen gyakorisággal érjük el a zöldet ezeknek a limiteknek a keretein belül.
- **Avg.** Par A játékos átlagos ütéseit mutatja meg amivel célhoz ér a 3, 4, ill. 5 ütéskeretű lyukaknál.

A játék és ezzel a játékos bármikor elmenthető, így ezek a statisztikák hosszabb időre is vonatkozhatnak, nemcsak egyetlen játékra. Tartalma azonban bármikor törölhető. A Tournament alatt valamennyi játékos eredményét és köztük az általunk elfoglalt helyet tarthatjuk szem előtt.

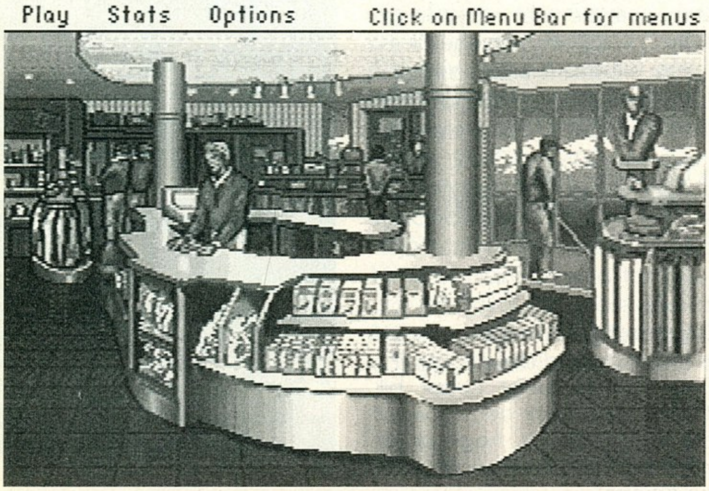


A játék folyamata fő vonalakban hasonlít a többi golf játékhoz. Új játékosunkat a Pro Shop-ban léptethetjük be, és itt szerelhetjük fel ütőkkel. Itt választhatunk amatőr vagy profi minősítés között, ami a kezdéskor a lyuktól való távolságot befolyásolja. Repülő és autó szimulátorokhoz már kaphatunk speciális joystick-okat, ám azt hiszem golfütő formában még nem készítettek, ezért be kell érnünk az egerünkkel.



Az ütés erősségét és pontosságát 3 kattintással állíthatjuk be. A 100 % feletti tartomány a sík terepre, szélcsendre az adott ütőre megadott maximális távolságot meghaladhatja, ám ilyenkor fokozottan meghatározó az ütő visszacsapásakor a labda pontos eltalálása.

Az ütők mellett többféle ütés típust is kiválaszthatunk a terepnek megfelelően. Bár a gép előre kiválaszt számunkra egy ütőt és ütést, ám kellő rutin megszerzése után ezt néha felül kell bírálјuk.



Az ütéseket játék közben a shoot menüből választhatjuk ki:
- **Chip shot:** Ennél az ütésnél csak rövid utat tesz meg a labda a levegőben, míg ennél hosszabban gurul. Jól alkalmazható a zöldhöz közel.
- **Punch shot:** A homokban vagy gazban rejtőző labdát juttathatjuk így vissza a fair wayre.

A zöldön már a gurítás a célravezető, mivel itt egészen pontosan kell céloznunk. Itt a view menüből kérhetünk egy hálós domborzati képet a lyuk környékéről.
A program érdekessége még a pálya bemutatása játék előtt. Itt madártávlatból szemlélhetjük a lyukat amint a kamera körbejárja, és néhány szóban tanácsot is kapunk egy profi játékostól.

Végeredményben nem kellett csalatkozni a game-ben. Sajnos az eredeti helyszíneken még nem jártam, ám nekem egy kicsit hiányoznak a domborzatok. Ennek ellenére a játék jól játszható, ami nem egy utolsó szempont. A kellemes grafika mellett a játékkörülmé-



nyek, versenyek realisztikájára is adtak a szerzők.

Lázi

SHAREWARE

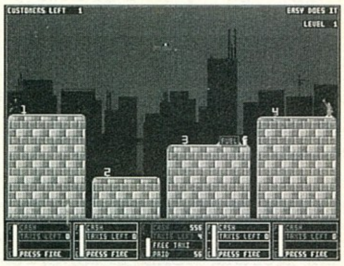
A magyar szoftver rendőrség (BSA) megalakulása óta sokakban joggal felmerül a kérdés.
- *Akkor milyen programot másolhatnak le, minden jogi következmény nélkül?*
Szerencsére Amigára igen bő a választék az ún. Public Domain, ShareWare, FreeWare programokból, amikkel nyugodtan játszhatsz, lemásolhatod, vagy akár elküldheted barátodnak. Bár a Shareware programokat illene regisztráltatni főleg ha használod, de ez más téma. Az ilyen, szabadon másolható programok már a számítógépek hőskorában is léteztek, sőt túlnyomó részt szinte csak ilyenek voltak. Szerencsére a PD és SW, írók még a mai napig vannak, ők vagy nem akarnak üzletszerűen foglalkozni, vagy lelkes amatőrök, vagy csak egyszerűen a profi cégek figyelemre sem méltatták. Halkan megjegyezném, hogy vannak ún. PD felvásárlók, akik pár száz DM vagy Font pénzmagot is adnak egy-egy jobb alkotásért. Ha kezedbe akad külföldi számítógépes újság, meglepődve tapasztalod mennyire népszerűek ezek a programok nyugaton, milyen sokan foglalkoznak PD-s programok árusításával. GURU-ban PD és SW felhasználói programokról már régóta olvashattok a PD-Zona rovatban. Ennek sikerén felbuzdulva egy új, rendszeres rovatot kezdünk, ahol viszont csak játékokról írunk. Igyekszünk a legfrissebb PD-k-ről írni, ami nem azt jelenti, hogy "régebbi" nagy sikerű programokról nem lesz szó. Nagy számukra való tekintettel csak rövid ismertetésre telik, viszont a jobb programokról valamivel részletesebben írunk. A játékok mérete igen változó 10 kB-tól akár 10 lemezig terjed, újabban egyre több rendszerbarát, és AGA-s program érkezik. Reméljük nektek is épp úgy fognak tetszeni mint nekünk. Végezetül arra bíztatlak benneteket, nyugodtan másoljátok le az itt ismertetett PD programokat.

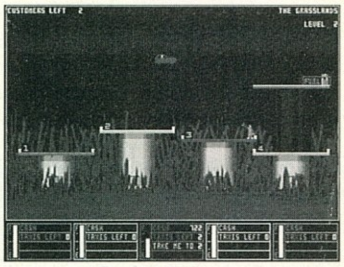
Angler.



Airtaxi V1.0

Sokakban felrémlik a SpaceTaxi c. siker program C64-re. Az, hogy most Amigán is játszhatsz vele, David C. May USA (Utah) érdeme. Érdekessége, hogy akár négyen is játszhatják, még hozzá egyszerre! Mérete 1 lemez és A500-4000 gépekkel kitűnően együtt működik. Lényegileg, olyan játék ami a jövőbe visz, egy taxisofőr szerepében. Célja (célunk), az utasokat a kívánt helyre, lehetőleg egy darabban elfuvarozni. A taxi irányítása joy, ennek híján billentyű segítségével lehetséges. Akárcsak C64-en itt is kiabál az utas, "hé taxi", vagy "yo", majd beszállás után elmondja az úticélját. Ha esetleg valaki nem értené, úgy lent el is olvashatja. Sikeres célbaérés után némi pénzmagot kapunk, ez elég is a további kerozin vásárlásához, ami egyébként is rohamosan csökken a lenti indikátor szerint. A pénzkereset erősen függ az időtől. Ha sok pénzt akarunk, feltétlenül gyorsak legyünk, vegyük fel a fehér pólós emberkét és amilyen gyorsan csak lehet, fuvarozzuk a céljához (1000 point). Pár utas célba juttatása után repülhetünk további pályákra, szintekre amiből összesen 14 db található a lemezen. Köztük akad olyan is, hogy oldal-széllel kell repülnünk, ajtókat kell kinyitnunk stb. A pályák 64 színű EHB képei szépek, maga a játék igen kellemes időtöltést jelent minden leendő airtaxis számára.

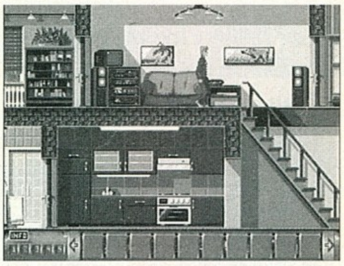




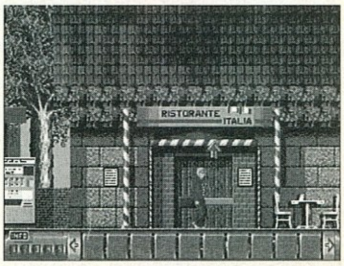


BackStage V1.03

Sorra jelennek meg olyan játékok, amiket felhasználnak reklám-felületként. Gondoljunk csak a Zool, vagy a Tricky NesQuik játékokra. Ez a játék is hemzseg a reklámoktól, de előnyére, hisz ezek köré építették fel a történetet. Hála a szponzoroknak 1 lemezes PD.-s kalandjátékot adott ki az Art deparment német csapat. A játék gyönyörű! OktaMED zenéje igazi élmény. A történetünk otthon kezdődik, éppen a Rádió 107.3-mat hallgatjuk. Ahol felhívják a játékos kedvű hallgatók figyelmét az új rejtvényre, melyben sok értékes nyeremény talál gazdára, kérdések átvehetők a stúdióban. Így tehát a lenti panelen látható 5 szám, vagyis 5 kérdés megválaszolása a cél, ha megtaláltad a választ, a szám kipipálódik. Nem muszáj sorrendben megválaszolni.



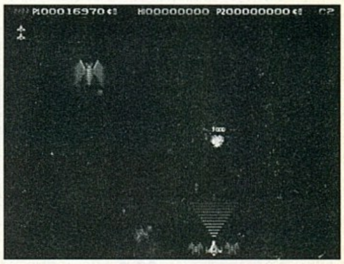
1.Hogyan hangzik a legújabb Alex CD 3.dal 7.sora?
2.Milyen különlegességekben lehet részed Alex koncertjén?
3.Milyen a sztár hajszíne?
4.Mi a kedvenc étele?
5.Mi a titkos hobbyja?

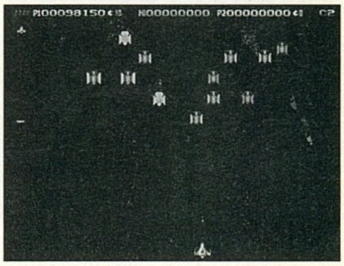


A tárgyak felvétele, használata tűzgombbal lehetséges, de csak a megfelelő helyen és időben. Az információt a funkció bill. (F1-10) kérhetünk, ha több tárgy van nálunk akkor cursor bill. lapozhatunk. A játéknak két hátránya van, csak német verzió létezik, és nem lehet menteni. Az elsőről annyit, hogy az én csekély német tudásommal is végigjátszottam, a második pedig nem téma hisz 2-3 óra alatt a végre érhetsz.

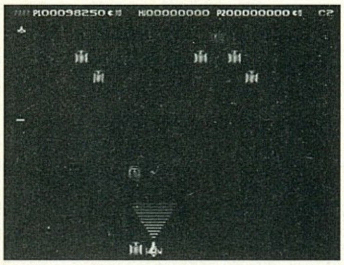
JÁTÉKOK

Deluxe Galaga V2.4

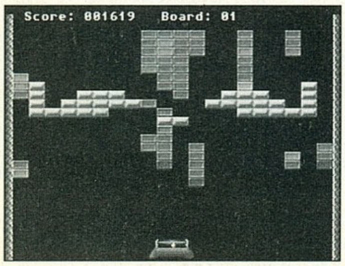


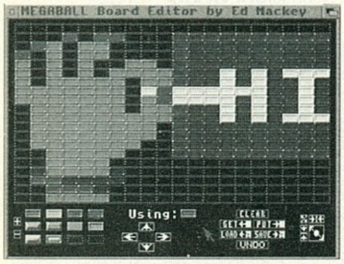


Edgar M. Vigdal Norvégiában nem kisebb célt tűzött maga elé mint hogy átír Amigára pár nagy sikerű C64 játékot, még hozzá SW.-ként. Ennek első részéhez van szerencsénk. Mérete 1 lemez, működik A500-4000 (AGA is). A játék ötlete ősrégi, mivel már ZX81-en is volt ilyen típusú játék. Feladatod a hullámokban megjelenő ellenfelek, UFO-k elpusztítása, majd a szintek főellenségének legyőzése. Ezt akár ketten is véghez vihetitek, egymást segítve, csak két joy. kell hozzá. A finom függőleges scroll, sok szintű csillag mozgás, szép robbanások mellett lenyűgöző amikor plazmával aprítod az ellenséget. A játék elején egy bill. pl. "1" megnyomására az opció menüben beállíthatod a főbb paramétereket, feltétlenül ezzel kezd. Akárcsak a Megaballnál itt is elkaphatod a lehulló bonuszokat (22 fajta). Hogy mik is ezek megnézheted a demonál. Egyes szintek teljesítése után lehet bevásárolni, persze ha elegendő pénzt gyűjtöttél össze. Új fegyvert, életet, sebességet stb. Az utolsó V2.4 verzió jó pár újítást tartalmaz. Újabb fegyverek, valamint a régebbi meteorzone mellett, egy memória játékot is elkaphatunk. De hát mit is fecsegek itt össze, annyi de annyi mindent lehetne írni még, de inkább ragadd meg a joy.-t, a játék úgy is annyira magával ragad, hogy nehéz abba hagynod. Sok verzióhoz tréner is létezik. (Best game)



Megaball V3.0





Szeretitek az Arkanoid vagy a Krakout típusú játékokat? Mert én nagyon. Már régen jelent meg hasonló típusú játék Amigára. Szerencsére itt a Megaball V3.0. A program messzemenően rendszerbarát, értem ezt azon, hogy a Tool Type-ban szabadon beállítható felbontástól a zenéig minden. Kitűnően működik mindegyik! Amigán, minden monitoron. A lemezen a részletes leírás mellett, bonuszként egy Board (tábla) editort is találunk, így a megunt pályákat kibővíthetjük akár több ezerre. Ha nem akarsz ezzel foglalkozni, léteznek az editorral készített új data, pálya lemezek. Az eredeti játék két lemezes, 7 szint 300 pályával, 20 OktaMED zenével egy darabig kitart. Szinteket, a boardokat főképnél az L bill. segítségével tölthetjük be, ugyancsak itt állítható be a két játékos opció. Mint a bontó játékokra jellemzően, a lerombolt speciális "téglák" után 12 különböző lehulló tárgyat kaphatunk el. A megcsavart gravitációtól kezdve egészen megnövelt, vagy lövöldözős ütőig minden megtalálható. A program játszhatósága, hangulata, kivitelezése első osztályú, kár lenne kihagyni!



Figyelem!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél saját készítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU - "PD játék"
1399 Budapest,
Pf.: 701/765

FORGOTTEN REALMS- UNLIMITED ADVENTURES

E program segítségével végre kiélheted szerep- és fantasy-játék-készítő vágyadat!

Hardware igény:
286, 640 kB RAM, VGA, DOS 5.0

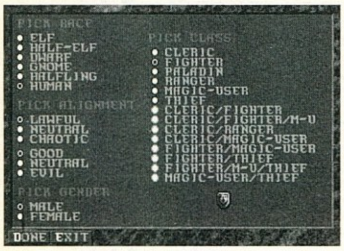
93%

SSI

PC DISK

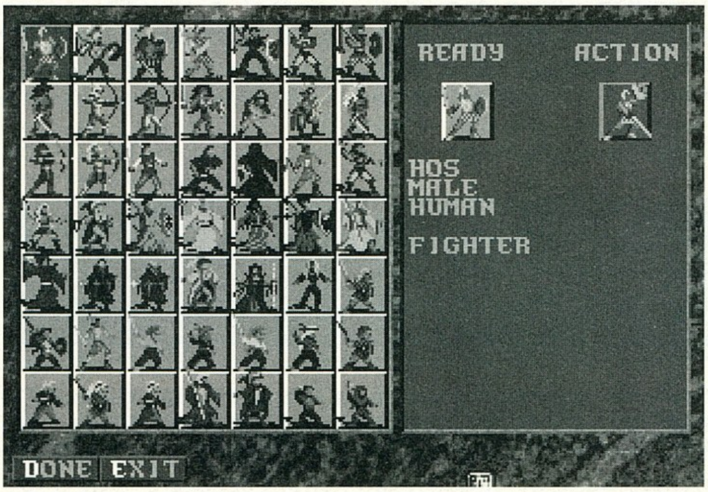
UNLIMITED ADVENTURES

Ki ne gondolt volna arra már, hogy ő is tudna játékot írni, ha lenne egy kész editor? Igen, egy jó történet kitalálására mindenkinek van esélye, persze ezt is gyakorolni kell. Ki ne gondolt volna már arra, hogy kedvenc fantasy regényének főhősét alakítsa egy számítógépes játékban? És arra, hogy a kedvenc AD&D-s kalandmodulját játssza egyszer a gépen? Melyik szerepjátékos ne hallott volna a TSR nagysikerű szerepjátékáról az AD&D-ről? És melyik szerepjátékos nem örült, amikor az SSI és a TSR közösen megjelentette a számítógépes feldolgozását?



Igen, megjelent az első AD&D alapú játékszerkesztő, az SSI kiadta a régi szerkesztőjét. Íme itt a lehetőség, bárki készíthet olyan játékokat mint amilyen például a Secret of the silver blades. Ezt a régi SSI játékot azért említem mert annak idején nagyon tetszett, igaz a grafikája csak EGA volt. A FRUA grafikája már 320*200 as felbontású 256 színű VGA/MCGA.

A program az SSI régebbi játékaihoz hasonlóan még az AD&D első kiadásán alapul, ezért az ember hiába keres néhány jól megszokott osztályt, de a fontosabbak azért itt is megvannak. Néhány varázslat is más mint az AD&D 2nd Edition-ban. A játékban nagyon jól jön, ha az ember gyakorlott szerepjátékos, mert egyrészt így a szabályokhoz jobban igazodó történetet tud kitalálni, másrészt a mások által készített történetekben is jobban megállja a helyét. Persze



könnyebb kaland esetén kezdőknek is jó szórakozást nyújt. Sőt kezdő mesélőknek kifejezetten hasznos, hogy így ki tudják próbálni a történeteiket, és nem mesélnek le hibás modult a partinak.

Sajnos az SSI régebbi játékai közül nem mindegyik olvasható be a programmal. De ez nem is olyan nagy baj, hiszen a program úgy is tartalmaz olyan lehetőséget, hogyha valaki elkészít egy kalandot akkor azt mások utólagos módosításaitól megvédje. És miért pont az SSI ne használta volna ki ezt a funkciót.

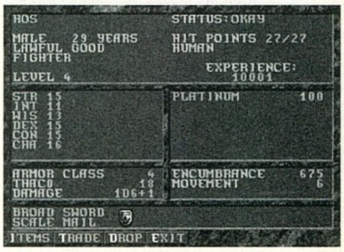
A szabályokról röviden:
A játékban egy csapat maximum 6 Player Character-ből állhat. Ehhez tartozik, hogy a csapat a játék közben ezen felül vehet fel új tagokat, tehát nem érdemes a 6 hellyel spórolni. Ha egy karakternek több szintlépésre elegendő tapasztalati pontja gyűlik össze, akkor is csak egy szintet lép a többi elveszik.

Ezen a ponton van a programnak egy súlyos hibája: többkasztú karakterek több szintet is lépnek, mert elvben minden kaszttal léphetnének 1 szintet, de nem úgy, hogy: Mage/Fighter, Fighter. Amint látható így a karakter harcosként két szintet lép, így az a hátrány, hogy a többkasztú karakter lassabban fejlődik nem érvényesül.

Aki igazán jó kalandot akar csinálni annak azt javasolom, hogy először olvassa el az AD&D Players Handbook és Dungeon Masters Guide című szabálykönyveit, utána a FRUA kézikönyvét, hogy tisztában legyen a szabályokkal. Így biztos jó lesz majd a kaland.

A program grafikája több helyen nagyon szép. Sőt, ha jól tudom még olyan kép is van benne, ami a GURU-ban is megjelent. Ha ezt nem hiszi valaki el akkor nézze meg a SWORD vs. STAFF című képet és nézze végig a GURU-ban a Mágikus Lapok című rovat képeit. Sajnos azt kellett írnom, hogy 'több helyen szép' mert a harc, és a városi térkép nem igazán sikerült szépre, de legalább használható.

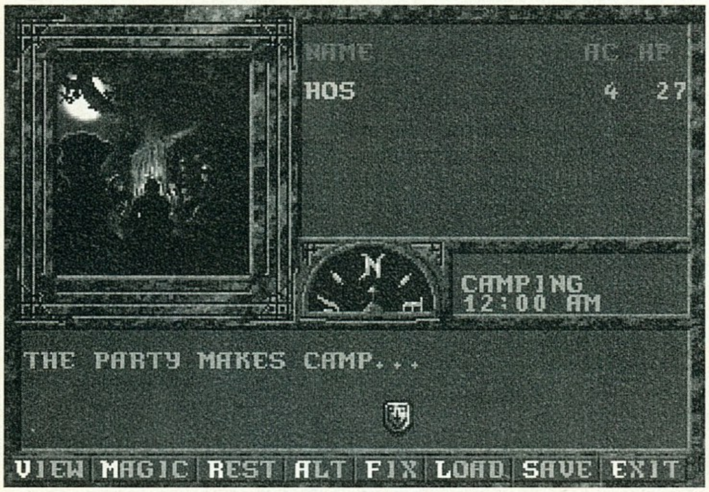
A programhoz több 'update' is megjelent, de nem az SSI-től, hanem több játékostól akik közreadták az importálható képgyűjteményüket, kész kalandjaikat, és egyéb kiegészítéseiket. Itt jelentkezik a program egyik hibája, hogy a képek, a tárgyak , és az események száma is korlátozott. Mondjuk ez a korlátozás csak annak jelent akadályt aki olyan hosszúságú játék készítésén fáradozik, mint a Sir-Tech WIZARDRY 7 című játéka. De ilyen nagy játék elkészítéséhez úgy sem alkalmas egy editor sem. Például azért nem, mert ha az ember annyit dolgozik egy játékkal, amennyi ahhoz kell, hogy egy WIZARDRY-t utólérjen akkor azt ki is akarja adni, és ezt a szerzői jog szerint, nem teheti meg ha játékeditorral írta.



A játék nem alkalmas magyar nyelvű játékok kifejlesztésére, mert a nyomógombok szöve-

gei angol nyelvűek és a program nem nyújt lehetőséget átírásukra. A játékban az egyik történethez készített karakter használható bármelyik másik történetben is, csak arra kell vigyázni, hogy a karakter szintje és a modul nehézsége arányban álljanak egymással. Ugyanígy figyelni kell arra is, hogy a tulajdonságok kézi kidobásának a lehetősége nem azt jelenti, hogy mindet maximumra kell állítani, és az , hogy itt át lehet írni a történetet az nem azt jelenti, hogy az ember olyanra állíthat mindent, hogy minden gondolkodás nélkül végig tudjon menni. Itt lehetőség van arra, hogy a valódi karaktereddel játszhass, ezért nincs semmi szükség semmilyen állíseditorra.

A karaktered felgyógyítására egy pap vagy egy lovag karakter ajánlott, mert ha nincs, akkor szép összegeket fizethetsz érte a templomban.

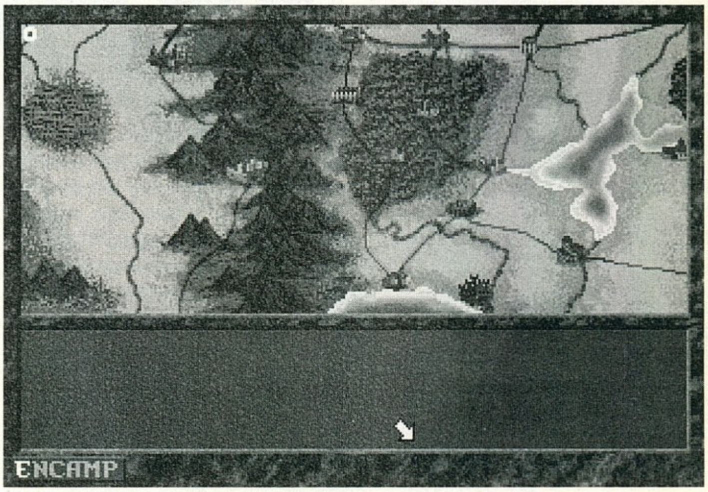


A Kalandkészítésről (tanácsok:)
- Ha a játékban egy szörny adatait írod át, akkor mindig figyelj az érte járó XP megfelelő beállítására. Egy küldetés teljesítése mindig járjon XP vel.
- A játékban ne szórd a varázstárgyakat mert +4-es lemezvértben +5-ös karddal egy első szintű harcos is azt ver meg akit akar.
- Ne adj túl erős NPC-t a csapathoz, mert a hatás ugyanaz mintha a játékos csalna.
- Ne adj túl erős ellenfelet mert te is szeretnéd, ha a kalandot végig lehetne játszani.
- Ne adj a csapat mellé erős friendly monstert a harcokhoz, mert akkor akár azt is beállíthattad volna, hogy harc nélküli kincs.
- Ne adj minden lépésért XP-t.
- Ne legyen sok automatikus sebződési esemény.
- Ne állítsd be mindenhova, hogy can't rest.

A Grafika importálásról
A program fixpalettás, és az egyes képtípusok mérete is előre meghatározott, ezért nem érdemes SVGA képekkel, vagy a GIF gyűjteményeddel próbálkozni. A legjobb amit tehetsz, hogy más játékok képeit lemented és azt importálod be a játékba. A paletta konverziót nem végzi el maga a program, azt neked kell elvégezned valamelyik rajzolóprogrammal.

A játék kezelése:
A játékot egérrel és billentyűzettel lehet kezelni. A kezelésben az egyetlen szokatlan az a hátralépés és oldalralépés lehetőségének a teljes hiánya és a hátrafordulás lehetősége. A térképen való mozgás is szokatlan (a város- és a labirintustérképeken).

A játékban és a szerkesztésnél egyaránt előfordulnak nyomógombok, listák, kiválasztódobozok, és a szövegbeviteli sorok. Ezek kezelése a szokásos kivéve a nyomógombokét, mert azok billentyűről való lenyomásához elegendő a kiemelt betűjüknek megfelelő billentyűt lenyomni a billentyűzeten. A kiválasztódobozok itt kör alakúak. Ajánlott a saját készítésű kalandokról, és az állásokról biztonsági másolatot készíteni akár úgy is, hogy a program könyvtárát egy az



egyben letömörítjük lemezekre. Ilyenkor azonban el kell tárolni az alkönyvtárak tartalmát, az üres alkönyvtárakat, és a pontos könyvtárszerkezetet, mert csak így maradnak használhatóak a kalandok.

A programhoz adott kalandon mindenképpen érdemes végigmenni, mert sokat lehet belőle tanulni a program használatáról, és arról, hogy milyen kalandot is lehet ezzel a programmal készíteni. A program kézikönyv nélkül nem teljes értékű, mert sok szabályt csak onnan tudhat meg az ember, éppen ezért célszerű megvenni még akkor is, ha csak egy-két kalandot akar az ember kipróbálni. Ha az ember kalandot akar készíteni, akkor viszont nélkülözhetetlen az AD&D alapos ismerete és még mindig olcsóbb megvenni a programot mint venni egy PHBt, DMGt, egy MCt, és a Forgotten Realms Boxed Setet. És mellesleg a programozók is megérdemlik munkájuk jutalmát.

Végül, hogy kinek is ajánlom a programot.
Minden szerepjátékosnak aki valaha is géphez fog ülni. Ha egy jó kalandot felvesz ehhez a játékhoz, akkor jobbat nehezen találhat. A megszokott szabályok, objektív mesélő, de ugyanakkor valódi DM által készítet kalandmodulok, mindenkinek tudása, és karakterének szintje szerint. Mindenkinek aki szeretne jó programot írni, de nem tud jól programozni. Ezzel az editorral nagyon jó programokat lehet írni. Mindenkinek aki szeret jó játékokkal játszani, mert nekünk mi felelne meg jobban, mint az évszázad játékszerkesztője. És az SSI programok kedvelőinek, mert ez az SSI minden eddiginél jobbat alkotott.



Azt hiszem sokáig és sokan fogunk ezzel a játékkal játszani, persze az is lehet, hogy az SSI kiadja majd a folytatást is... A mostani szerkesztőjét. A program egy igazi Strategic Simulations, Inc termék ugyanaz a jó minőség amit megszoktunk. Sajnos az SSI az utóbbi időben nem csak ilyen jó játékokat ad ki, de azt hiszem ez bőven kárpótol mindenkit, minden nem jó SSI játékért.

Varju Gergely

NASCAR RACING

Nagyon profi autószimulátor, ami ráadásul SVGA-ban is működik. Minden autószimulátor-rajongónak ki kell próbálnia

Hardware igény:
486DX/40, 4 MB RAM,
17 MB HD, VGA

91 %

PAPYRUS DESIGN
PC DISK

NASCAR Racing

A Papyrus számomra emlékezetes utolsó munkája az Indycar volt, ami úgymond (vagy "úgyírd") egyfajta mérföldkő volt a F1-es autószimulátorok világában. Az autóversenyek va-



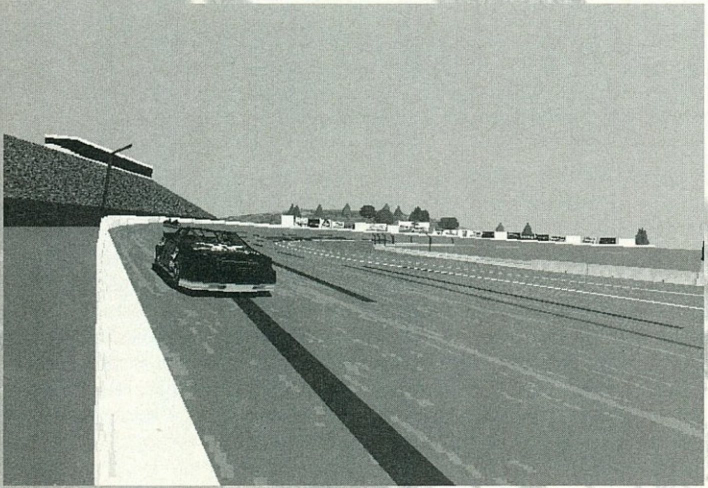
lósághű megközelítése teljesen szokatlan volt számomra PC-n (Amigán a Toyota Celica Rally elég jó szimulátor volt (valósághű értelemben)), nemcsak az autó "viselkedése" volt nagyon jól elkészítve, de a kísérő dolgok is (PIT...). Ugyanaz a cég ígérte be és el is készítette az Amerikában talán legkedveltebb autóversenyzési forma, a Nascar "PC-s szimulátorba öltését". Én a programtól elég sokat vártam (az Indycarból kiindulva), és ezt még egy SVGA üzemmóddal megtoldva meg is kaptam. Az mondjuk igaz, hogy aki SVGA-ban akar játszani, annak meg is kell érte "fizetnie", de a látvány és az élvezet megéri. SVGA-ban min. 8 MB RAM (12 MB ajánlott), DX2 / 66-os proci (DX2/80 ajánlott) és egy gyors "vesalokálos" videokártya. A standard VGA-n való futáshoz is min. 4 MB RAM (8 MB ajánlott) és egy 486 DX40-es proci (DX2/66 ajánlott) meg egy jó videokártya szükséges. De nézzük mi is az, ami ennyire "igényes".

Rögtön az első menüben be tudjuk állítani, hogy egy futamot (Single Race), egy teljes évadot (Championship Season) akarunk versenyezni, vagy csak egyelőre tesztelni akarjuk a gépünket (Preseason Testing). Itt tudjuk beállítani a modemen keresztüli páros játékot (Multiplayer Race), a játékos adatait (Driver Info), illetve a játék paramétereit (Options) is. Kezdjük a játék paramétereivel. Be lehet állítani, hogy mivel irányítsuk az autónkat (Controls), a "valósághűséget" (Realism). A valósághűségen belül be lehet állítani, hogy milyen hosszúak legyenek a versenyek (Race Length), sérüljön az autó vagy ne (Car Damage), legyenek sárga zászlók (nagyobb ütközések után leállítják a versenyt) vagy sem, legyen felvezető kör vagy nem (Pace Lap) és végül az időjárást (Weather), de olyan szinten, hogy állandó legyen (és akkor be kell állítani a hőmérsékletet, a szélerősséget, szélirányt...) vagy változó (Random). Be tudjuk állítani az ellenfeleink (Opponents) számát (Number), erősségét (magyarul itt állíthatjuk a játék nehézségét (Strength), hogy a gép hány ellenfelet rajzoljon ki elénk ill. mögénk (a játék gyorsasságát befolyásolja) és, hogy hány ellenfelünk kocsiját halljuk (ez persze függ a hangkártyától is). A "Driving Aids"-ben az automata váltót (Shifting) és az automata féket (Brake) tudjuk beállítani.

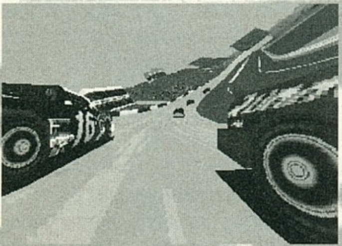
A "Graphics"-ban a játék "fillezését" lehet beállítani, ami NAGYON befolyásolja a játék sebességét. Három lehetséges állapot van, az ON, az OFF és az AUTO (itt a gép (a proci gyorsaságának függvényében) dönti el, hogy az adott dolgot "fillezi" vagy sem). A lehetséges opciók: a Grass (fű (nem az amit szívnak)), Asphalt (az út), Object (az épületek), Grandstand (a tribün), a Wall (palánk), Horizon (az ég), a Car (az autók), Smoke/Dirt (a füst és a füvön a föld (amikor feltúrjuk)) és a Skids/Paint (a guminyomok az aszfalton és a festéknyomok a palánkon (akkor kerül oda, amikor "nem túl ritkán" nekimegyünk)). Itt még be tudjuk azt is állítani, hogy minimálisan (Min. Frame Rate) és maximálisan (Max. Frame Rate) hány képkockát rajzoljon ki a gép másodpercenként. Ezek minél magasabbak, annál szebb a játék, de ezek az értékek legyenek arányban a gépünk sebességével is, mert ha magasra állítjuk az értékeket, de a gépünk lassú, akkor a játék is iszonyat lesz. Végül a "Sound" almenüben a hangokat tudjuk beállítani. A "Driver Info"-ban tudjuk beállítani a játékosunk paramétereit (név, csapat, város, autó, motor...) és meg tudjuk nézni az ellenfeleket (Opponents).



Na nézzünk végre egy kis "akciót" is. Ha belépünk valamelyik "versenyzési célra előállított" menübe, akkor az első dolgunk az, hogy kiválasszuk a pályát, amin a kocsinkat össze kívánjuk törni. Ha ez megvan, megint egy menü jelenik meg (szerintem ezek nem is játékot, hanem menüket készítettek). Itt lehet megnézni a TV felvételeit (Replay), itt tudjuk az autó beállításait teljesen elszúrni (Garage), illetve itt van meg minden esélyünk arra, hogy az autót "cafatokra tépjük" (Practice, Qualify, Warm Up, Race (az utóbbi három "forma" csak akkor áll rendelkezésünkre, ha nem a "Preseason Testing"-be léptünk be)).



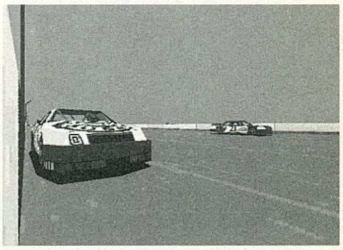
A "Next Session" arra való, hogy ha nem tesztelünk, hanem versenyzünk, akkor ezzel tudjuk a verseny különböző eseményit beállítani (kvalifikálás (Qualify), bemelegítés (Warm Up), verseny (Race)), de ezeket csak az előző sorrendben (tehát nem melegíthetünk be, majd kvalifikálhatjuk magunkat...). Na, akár el is kezdhetnénk a versenyt, de előtte nem árt még teljesen elszúrni az autónk gyári beállításait (ezt olyan szinten meg lehet tenni, hogy mondjuk egyenes szakaszon 40 mph-val az autót nem tudjuk egyenesben tartani, és egy kis bizonytalanságnak rögtön megpördülés... karambolok... sárga zászló... a vége). Ezzel csak azt akartam hangsúlyozni, hogy igencsak sok víznek kell lefolynia a Dunán ahhoz, hogy teljesen ki lehessen tapasztalni (autószerelők, tunningolók a víz mennyiségét osszák el kettővel) az autónk beállítását. Na, tehát puss garázs majd...



A "Tires"-ben be tudjuk állítani, hogy a kerekek milyen keményre legyenek felfújva, és még a hátsó kerekek dőlését (összetartását (Stagger)) is. A "Fuel"-ban az autónk tankjában levő üzemanyagot szívhatjuk le, ill. tölthetjük fel. Ha kvalifikálunk, akkor ajánlom, hogy csak 2 gallont hagyjunk benne, ezzel is könnyítsünk az autón. A "Spoilers"-ben azt állíthatjuk be, hogy az első légterelő milyen alacsonyan legyen, és hogy a hátsónak milyen dőlésszöge legyen. A "Suspension"-ben megadhatjuk az első kerekek dőlését (Camber), az autó súlyelosztását (Jobb/Bal) (Weight Jack, Cross Weight), a rugók keménységét (Shocks) és a kormány fordulási szögét (Wheel Lock). A "Gears"-ben be tudjuk állítani a váltó áttételeit, az "Options"-ban pedig a beállításainkat tudjuk kimenteni, betölteni...

Na ez lenne tömören a garázs. Még néhány szót persze kell szólni róla. Ebben a néhány szóban megemlíteném, hogy szerintem mik az optimális (kb.) beállítások, vagy mi a véleményem róla. A keréknyomást hagytam olyanon, mint amilyen "gyárilag" volt, az összetartás pedig kb. +0.450 és +0.750 között Ok (elég tág intervallumnak látszik, de nem az). Az üzemanyagot mindig maximumra töltsük fel, hogy ne kerülhessünk zavarba verseny közben, DE kvalifikáláskor csak 2 gallont hagyjunk a kocsiban, mert ezzel is csökkenteni tudjuk a kocsi súlyát. Egyébként elég húzós tempóban kb. 0.75 gallont fogyaszt a kocsi 1 atlantai körön (ha jól emlékszem kb. 0.5 mérföld).

A súlyelosztást lehet a gyárin hagyni, az első kerekek dőlése befelé kb. 1.7 - 2.4-ig változzon, a rugókat meg 50-100 % közötti tartományban érdemes állítgatni. A kormány "zárszöge" 15 fok legyen. Az áttételeket szerintem úgy kell beállítani, hogy az 1-es és a 2-es legyen egy kicsit hosszú (ezt úgyis csak elinduláskor használjuk, akkor meg nem olyan vészes), 3-asban tudjon a kocsi kb. 155 - 160 mph-t (ha a kanyarokat 150 - 160 tudjuk venni akkor már Ok.), a 4-es pedig a 3-as hosszúsága miatt legyen vele harmóniában, hogy ott már dinamikusan tudjon gyorsulni a kocsi. Végsebességre a 190 - 200 mph már profi. Persze azt meg kell jegyezni, hogy ezek nem a pontos értékek, mert össze kell ezeket egymással hozni, hogy jó legyen. Az én kocsim sem tökéletes, de már elég kulturáltan működik. Az értékekkel csak támpontot akartam adni.



A beállításokhoz még egy dolgot kell hozzátennem, ha kimentünk mondjuk az atlantai pályán egy beállítást, az nem fog működni mondjuk Detroitban, mert mindenhova be kell állítani az autónkat, tehát ha valamelyik pályán nem állítjuk be, akkor a gyári beállításokkal fog működni.



Szerintem ennyi elég is ahhoz, hogy bárki elkezdhessen kísérletezni a verseny megnyerésével. Ha a "paintkit.exe" indítjuk el, akkor az autónkat, az embereink ruháját, az ellenfeleink autóit át tudjuk színezni, festeni. Ha a programot "nascar -h" ként indítjuk el, akkor SVGA-ban fog futni.

A Papyrus megint egy igényes, profi programot adott ki a kezei közül. Ezt feltétlen ki kell mindenkinek próbálnia. Cool digi hangok, gyönyörű grafika (SVGA), és mindenek felett "közelít az igazihoz".

Mr. T.

FANTASY FEST

Egy közepes minőségű játékválogatás, melybe van két jó program és egy nagyon jó demo. Ennyi.

Hardware igény:
386/33, 2 MB RAM, VGA
MOUSE, DOS 5.0

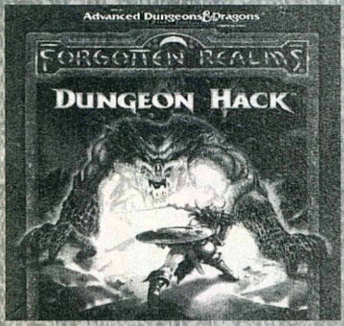
75%

SSI

PC CD-ROM

FANTASY FEST!

Az SSI cégtől megszokhattuk már, hogy minden játékát előbb vagy utóbb kiadja CD-n is. Ez nem egy rossz szokás pláne, ha az a CD verzió tud valami pluszt is nyújtani. Sajnos ők nem erről híresek. Az esetek jelentős részében még annyi fáradtságot sem vesznek, hogy az adott játék fusson CD-ről. Szerencsések vagyunk akkor, ha néhány demot találunk a korongon. Gondolom ők is arcátlanságnak találták volna azt, ha a Fantasy Festen található négy játékot külön-külön adják ki. Így gondolták egy nagyot, és mind a négy játékot felírták egy lemezre, adtak neki egy szép dobozt és máris mehetett a program a boltokba. Lássuk mi is van ezen a csillogó lemezen. Négy játék és három demo majdnem ki is tölti a CD egyhetedét. A játékok a tavalyi év közepes terméséhez tartoznak inkább.



Az Unlimited Adventure tulajdonképpen a régi SSi játékok (Krynn sorozat, Pool of Radiance stb.) szerkesztője. Segítségével saját tervezésű labirintusokban irthatjuk az ellenfeleket. Mivel ez az egyetlen a lemezen amiről nem jelent meg cikk, a későbbiekben erről fogok beszélni. Gondolom mindenki emlékszik még, hogy mekkorát bukott annak idején a Dungeon Hack. Végeredményben ez meg nem más, mint a Beholder sorozat szerkesztője (na azért annál kicsit rosszabb). Ész nélküli vagdalkozás és unalmas bolyongás, leginkább így lehetne jellemezni a játékot. Szerencsére a maradék két játék nem volt rossz húzás az SSI-től.

A Stronghold egy határozottan kellemes királyság szimulátor volt, amely a maga idejében jó közepes helyet foglalt el a stratégiák között. Azóta persze már olyan újabb trónkövetelők jelentek meg (Battle Isle 2, Colonization, Master of Magic), melyek mellett labdába sem rúghat. Ennek ellenére minden olyan stratégának ajánlom, aki nem akar egy Colonization szintű őrületbe belekeveredni, de azért néhány órát szívesen eltöltene a birodalma fejlesztésével.

A végére hagytam a legjobbat. A Fantasy Empire az a program, amiért meg fogják venni ezt a CD-t. Ez a játék ügyesen ötvözi a stratégiát az ügyességi részekkel. Régebbi Gurukban mindegyik játékról (kivéve persze az Unlimited Adveture) volt már leírás. Az érdeklődők ott többet megtudhatnak róluk ott, mint ezen az egy oldalon.

Három demo is helyet kapott a disc-en (majd kétszer annyi helyet foglalnak el, mint a játékok). A Menzoberranzant remélem egy RPG rajongónak sem kell bemutatnom. Biztos forrásból tudom, hogy a játék már megjelent és Drizzt Do'Urden is tagja lehet a csapatunknak. Jól fog majd mutatni a hatos szintű lovagom mellett a 15-ös vándor a két mágikus scimitarral és az onyx szoborral. Sok esélye lesz a közönséges ellenfeleknek a renegát drow-val szemben.



A másik demo már közelebb áll a valósághoz. A Panzer General egy második világháborús stratégia. Az egész történet Lengyelország lerohanásával kezdődik. A hatalmas sikereket elért német csapatoktól rettegett egész Európa. Azt azonban sokan elfelejtik, hogy ezeket a sikereket a lengyel lovasság ellen érték el a félelmetes Tigris tankokkal. Így már nem is olyan nagy az a győzelem. Szóval a dolog lényege az, hogy egy fiatal német tisztet kell megszemélyesítenünk a háború során.

Az utolsó demo meglepő módon egy újabb DOOM klón. Érdekessége az, hogy a célkeresztet tudjuk mozgatni, s így az ellenfelek különböző testrészét vehetjük célba. Sajnos a mozgás gyorsaság messze elmarad az elfogadhatótól és a grafika is elég szegényes. Nem hiszem, hogy komoly esélye lesz a DOOM2 és a Dark Force mellett.

Most térjünk vissza az Unlimited Adventure-höz. Réges-régen még megboldogult Amigás korszakomban a Krynn trilógia a kedvenc játékaim közé tartozott. Gondolom velem együtt sokan mások is órákat ültek a monitor előtt, és meredtek a mai szemmel már igencsak csúnya kétpixeles karakterekre. Akkor azonban ezek voltak a legizgalmasabb pillanatok és csak csodálkoztunk azon, hogy miért mondja egy kívülálló azt, hogy unalmas ez a program. Most az UA segítségével lehetőségünk nyílik arra, hogy a saját fantáziánk által létrehozott kalandokat megoszthassuk másokkal. Nem kell mást tennünk, mint megcsinálni a saját modulunkat és lemezen elküldeni a barátunknak. A siker garantált, főleg ha egy egyes szintű partit beküld egy vörös sárkány barlangjába. Azok akiknek sok idejük van, biztosan jól el fognak szórakozni ezzel a játékkal. Csak fanatikus SSI rajongók fogják a pénzüket erre a műre kiadni, a többiek inkább a Menzoberranzan-t vagy a Dark Sun 2 válasszák.

Mocsy

Party '94

Egy party, amiről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Az Assembly és a Gathering mellett az év egyik legrangosabb scene eseménye, melyet Dánia legnagyobb konferencia központjában, Herning városában rendeztek meg, immáron a harmadik alkalommal. Erre a party-ra utazott ki 17 megszállott, aki hajlandó volt már karácsony másnapján mikrobuszba ülni, s megtenni az 1.500 km-es utat a party helyszínéig.

Nemi kóválygás után megtaláltuk a helyszínt, ahol már több száz ember tartózkodott. Szerencsére sikerült egy nagyon jó kis helyet kiharcolni magunknak a legnagyobb hall egyik sarkában. A party egy épületen belül, összesen 4 nagy csarnokban zajlott párhuzamosan. A különböző versenyeket folyamatosan lehetett nézni a legnagyobb hallban felállított kivetítőn, a holtidőkben pedig hirdetések, ill. közhasznú információk mentek.

A rendezők plusz programokkal is várták a látogatókat. Az emeleten levő egyik teremben lézerlemezről filmeket vetítettek, az egyik hallban egy labirintus várta a harcos kedvű fiatalokat, s az őrjöngésre vágyók a második éjszaka belevethették magukat a profi disc-jockey által vezetett techno őrületbe. A dán lányok szépek, de a sötétben vigyázni kell velük, ugye Petroff?!

Körülbelül 3.000 ember érkezett erre a gyülekezőre, ami ha jól belegondolunk, igen szép szám. Talán a cikk mellé helyezett fényképek is érzékeltetni fogják azt a hatalmas nyüzsgést, ami a helyszínen volt.

Nos, nagy vonalakban ennyit arról, amit a meghívó ígért és a szervezők be is tartották. Most lássuk, mik voltak azok a dolgok, amik nagyon nem tetszettek nekünk.

Először is, a sajtó tagjai (de nagyképű vagyok), semmilyen külön elbánásban nem részesültek. Adott volt egy csapat, amely vállalkozott egy hatalmas rendezvény megszervezésére, de sajtóbelépőkről, netán sajtóanyagról egyáltalán nem gondoskodott. Gondoskodott viszont rendkívül tahó szervezőkről, akik már a party területén belül táskákat kutattak át, ha beleegyezett a táska gazdája, ha nem. Megjegyzem, ebből nekünk is volt egy kisebbfajta konfliktusunk, ami miatt majdnem kidobtak bennünket.

A meghívóban külön, csendes alvóhelyiséget ígértek, ami megint csak félig jött össze. A hall szomszédságában már maga a party zajlott, így az események többé-kevésbé áthallatszottak, de nem ez volt az igazi probléma. A helyiséget, december 27-e és 30-a között, ami ugye kifejezetten nyáridő, nem fűtötték. A padló betonlapokból állt, mondanom se kell, mire felébredtél, csontig átjárt a hideg. Nem értem, hogy 3.000 résztvevő és 200 koronás belépő mellett erre miért nem futotta.

A professzionális takarító személyzetet a teljes három nap alatt nem találtuk meg. Mikor Jean értesítette az egyik szervezőt, hogy nem bánnánk ha kiürítenék a megtelt szemetesünket, mindössze egy nejlonzsákot kapott, plusz némi útbaigazítást a szeméttároló felé.

Az Amiga intróverseny, amire már több százan izgatottan vártak, ismeretlen, technikai okokból több órát késett. A versenyek időpontjait egyébként sem tartották az előre meghirdetettekhez, így sikerült lemaradni az Amiga demóverseny több mint a feléről.

A versenyek után a demók terjesztését valami iszonyatosan béna módon oldották meg. Körülbelül 4 óra szerencsétlenkedésbe került, mire elkezdhettük lemásolni az anyagokat. Az akcióban részt vett egy LhA (amit 15 perc folyamatos munka után lelőttek), 2 db Amiga 4000-es és egy Parnet.

S most pár olyan dologról, amiről közvetve nem a szervezők tehettek: a drasztikus alkoholüldözés megakadályozta, hogy pár haverral leüljetek egy pofa sör mellé dumálni egy jót. Nem berúgásról, randalírozásról lett volna szó, hanem egy kis kikapcsolódásról. A meghívóban az állt, hogy a party területén bárhol lehet aludni, ehhez képest a helyi biztonsági agyatlan gorillák mindenhonnan elzavartak. A party-n a hatalmas méretek miatt minden egyén elveszett, egyszerűen fogalmad sem volt arról, hogy ki mindenki érkezett még a helyszínre.

Az egész rendezvény alatt folyamatosan lehetett érezni, hogy a szervezők csak a saját zsebükre gondoltak. Befizetted a belépődet, nekik ez elég volt, s a kutya nem törődött már azzal, ha neked netán valamilyen problémád volt, amire orvoslatot szerettél volna kapni. Senki nem volt érdekelt abban, hogy jól érezd magad. Mindez természetesen teljesen szubjektív véleményem, azok a tini nindzsa teknőcök (15-17 éves korosztály), akik végre elszabadultak a mama szoknyája mellől, a legnagyobb örömmel püfölték kedvenc játékukat, vagy csoportosan néztek valamilyen pornófilmet. Gratulálok!

Összefoglalásként: ha a szervezők és a helyszín marad, a Party '95-öt már senkinek sem javaslom.

Prunoki, a komputerács (kompu-terács, ahogy tetszik)

A fényképeket Lord/Absolute készítette.











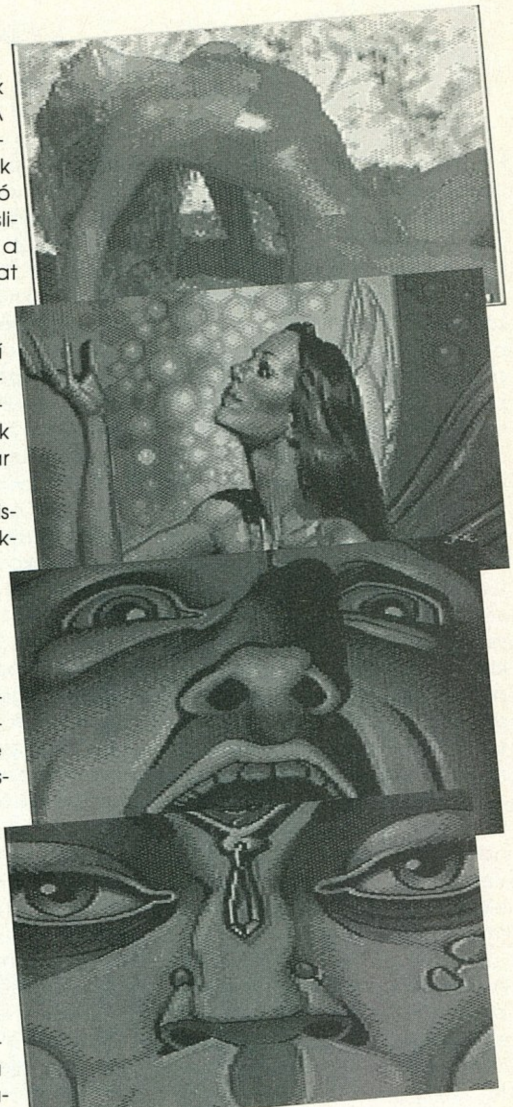




DEMOLÓGIA

Nos, mint az a Party '94 beszámolóból kiderülhetett, az elmúlt év végén nyakunkba vettük Európát és elutaztunk Dániába, részt venni a már előbb említett rendezvényen. S hogy nem hiába ültük végig azt a sok unalmas órát a buszban, arra legyen bizonyíték e havi demológia rovatunk. Most aztán senki sem vádolhat minket avval, hogy csak régi vackokról írunk. Apropó, ezer köszönet Jeannak, amiért rendelkezésemre bocsátotta a lemezeket (cserébe adtam neki egy teljesen általános, gépfüggetlen vírust). A demók mellé helyezéseket sajnos nem tudok mondani, a buli szervezői valahogy megfeledkeztek arról, hogy azokat valamilyen röpirat formájában terjesszék.

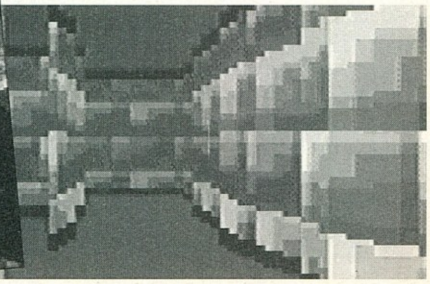
A demók minőségére nem lehet panasz, az a pár csapat, amelyik még a 64-es színen dolgozik, szinte kivétel nélkül minőséget produkál. Ha jól számolom, ők már minimum a harmadik generáció, akik a C64-es születése óta a nagy öreget nyüstölik. Legyen az első bemutatandó demó a sorban a **Wrath Design** produktuma, a **Courtesy of Soviet**. A csapat ezen produkcióját kerek egy évet kellett várni, utoljára ugyanis a Party '93-on mutattak valamilyen aktivitást. Legújabb demójuk két lemezoldalt foglal el, melynek nagy része csupán egy slide-show. Csupán, írom én, holott ez a slide-show aratta csaknem a legnagyobb sikert az egész verseny alatt. A képek mindegyike FLI és kivétel nélkül szenzációs minőségű. Olyannyira szenzációs, hogy én személy szerint el se hiszem, hogy mindezt 64-en rajzolták. Szinte biztos, hogy vagy Amigát, vagy PC-t használtak a képek elkészítésénél, s az eredeti rajzokat utólag konvertálták le 16 színre. Az összes képen jól látszik a dithering, az a technika, melyet a kevesebb színre való áttéréskor használnak a képfeldolgozó programok a színátmenetek helyettesítésére. Az még egy eldöntendő kérdés persze, hogy mennyiben számít ez csalásnak, de mindenesetre nem árt tudni, még mielőtt hasraesünk az ámulattól. A képek kiválasztását valamelyik Vallejo rajongó végezhette. A slide show-n kívül a demó bemutat még egy gömböt, mely körül különböző színű fényforrások keringenek, s mindegyik fénye látszik a gömbön, pár növényfraktált, Amigáról rég ismert labdaeffekteket, valamint egy gömbre feszített mozgó textúrát, amely már a második pillantásra elárulja, hogy valójában semmi köze a gömbre feszítéshez. A csapat egyébként svéd.



A **Censor Design** az utóbbi időben ellustult, mint azt vezető programozójuktól, Bob-tól megtudhattam, a legtöbb tag Super Nintendo-ra fejleszt játékokat.
Ő maga is játékot ír, melyet meg is mutatott, reméljük rövid időn belül részletesebben is foglalkozhatunk vele. A partyra egy rövid, egyrészes demóval érkezett, s meg kell mondjam, a demóverseny nézői nem igazán fogták, hogy mit is látnak. A teljes képernyőn tőlünk távolodó és felénk közeledő nagy színes körök látszanak, amelyek abszolút simán, gördülékenyen mozognak, s a két irányú mozgást egyszerre végzik. Mindehhez Bob azt a rutinját használta, mely a háttérszín változtatásával a képernyő bármely részét meg tudja jeleníteni, így hozva létre animációkat, a bittérkép















minden változtatása nélkül. Az egész egy állandóan újragenerált, ciklus nélküli (loopless) kód. A módszert Bob azon a svéd egyetemen ahol tanult, szakdolgozatként el tudta sütni. Mint azt elmondta, már lassan két éve, hogy az összes Censor demóban ezt a rutint használja, s a szín többi tagja csak most kezdi alkalmazni az eljárást. Az összes demó közül ez tartalmazta a legkomolyabb kódot, s majdnem biztos, hogy a helyezés amit elért, nincs arányban a mögötte álló tudással.

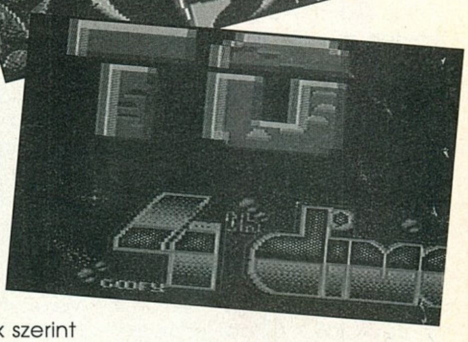


3 év szünet után a **Light** is aktivizálta magát, s kiadott egy új demót, **Brutal Comeback** néven. Jórészt Yabba unta meg a tétlenséget, de a party-n Flamingo is ott volt. A demó a hagyományos Brutal intróval kezdődik, s ha valakinek már semmiképp se jut eszébe, hogy hol is hallotta a zene eredetijét, az gondoljon egy kaliforniai hotelra. Az intró után jön az első döngölős rész, ahol egy folyamatosan futó sakktábla tükröződik egy üveggömbön. Ez így még kevés, de a sakktáblán láthatunk egy scroll-t is, ami szintén ráfeszül a gömbre. A sakktábla tükörképe még lehet előre letárolt, de a scroll már nem, s ahhoz képest pedig nagyon szép az effekt. A következő részben megmutatják, hogyan kell 64-en spline-okat kezelni. Forgó és egymásba átalakuló tárgyak, újra csak Light minőségben. A Doom mániának a 64-es tábor se tudott ellenállni, meglehetősen sok demóban láttam eddig Doom labirintust. A Brutal Comeback záró része is tartalmaz egyet, több színben, meglehetősen gyorsan. A saját irányítást mindenesetre nem kapjuk meg, pedig onnantól kezdve lehetne igazán dicsérni őket.



Meglepő módon a **Byterapers** is jelentkezett egy lemezoldalas produkcióval. A csapat eredetileg finn, s már nagyon rég nem lehetett hallani róluk. Most se igazán erőltették meg magukat, s a versenyre egy slide show-t neveztek. A bemutatott képeket interlace technikával teszi ki a képernyőre, aminek következményeként a monitortól minimum pár lépés távolságot kell tartanunk. A kiválasztott képek nagyon szépek, remélem hogy az interlace ellenére sikerül párat kilopni és képeken is bemutatni.





Újabb Doom klón az **Antic Dein Zycrex** című demója. A feliratok szerint az effekt amit látunk 16 színű FLI-ben fut, ami még igaz is lehet. Valami kisebb csalás azonban biztosan akad, mert a labirintusban bejárt terep túlságosan kicsi, s az útvonal hamar ismétlődik. Határozottan meglepő és előnyös azonban, hogy mozgó textúrákat is megvalósítottak.

Az utóbbi időben egyre népszerűbb **Oxyron** is megrázta magát, s kiadott egy party produkciót. **The Masque** című demójuk méltó követője az elődöknek. A demó egy meglepően szép tűz fraktállal indul, majd egy nagy forgó zoom rutinnal folytatódik. Engem személy szerint nagyon meglepett, hogy ezt az Amigán és PC-n oly népszerű effektet is át tudták hozni 64-re. Ha már eleget csodálkoztunk, továbbléphetünk a befejező részhez, melyben az Oxyron is bebizonyítja, hogy a hidden vektor nemcsak Flamingo/Light tulajdona. Mindehhez Lords of Sonics zenét használnak aláfestésként.



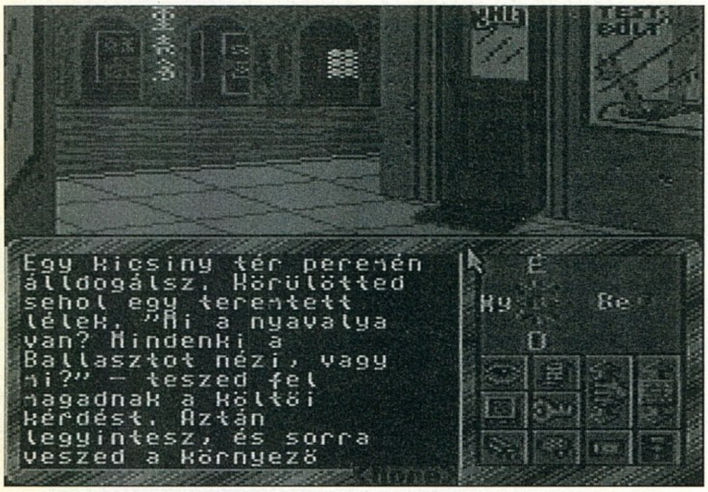
Ennyi lett volna erre a hónapra demológiánk. Most szívesen mondanám azt, hogy mindenki gyönyörködjön a kilopott képekben, de nem tehetem. Egyáltalán nem vagyok biztos abban, hogy az oldalra rakott képek látszani fognak. Reméljük a számítógépes DTP ördöge most békén hagyja oldalunkat, s nem sötétít le mindent.

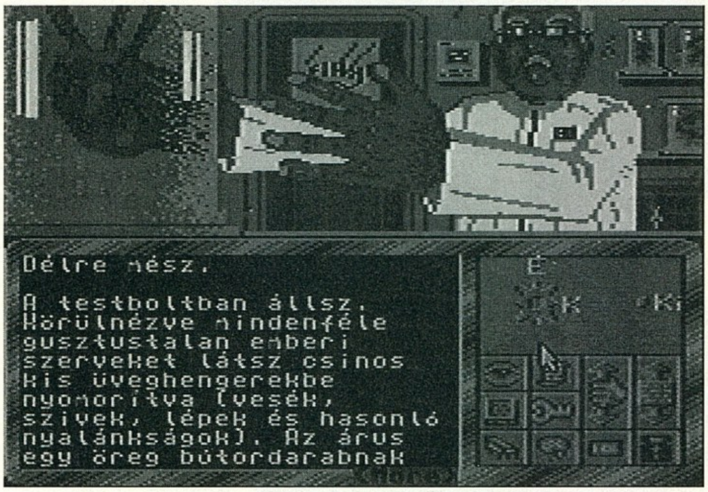
Prunoki

A Pokol Angyala 2

"Ha motorra szállnak a vad Angyalok, Útjukba nem állhat többé senki!"
/Pokolgép/

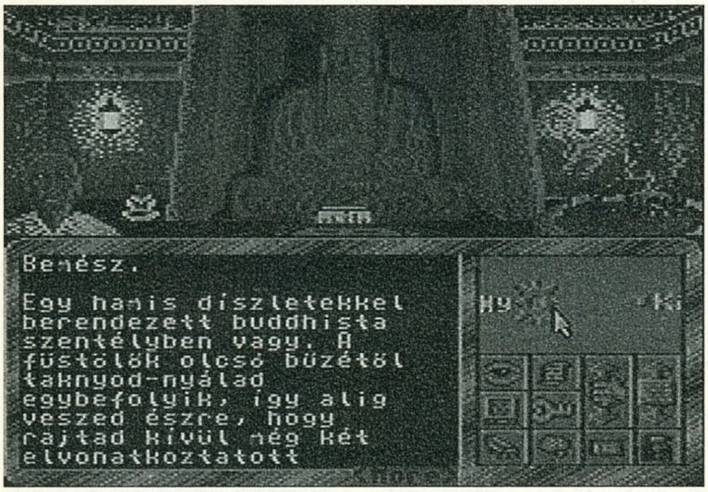
Teljesen gyanútlanul lépek reggel a falinaptár elé, eredetileg azzal a szándékkal, hogy megtudjam, egyáltalán milyen évet írunk jelenleg, a hónapról és a napról nem is beszélve, amikor valami gyanúsan nagybetűs felirat keltegeti fel figyelmemet. LAPZÁRTA!!! Mi ez a marhaság? Ja, igen... Aha, akkor még van egy hetem, hogy valamit összehordjak. Tizenkettedike még messze van, majd csak lesz valahogy... Persze, hogy majd az asztal alá esem, amikor a rádió közli velem, hogy ma ippeg tizenkettedike van, és jónapot, jószurkolást kíván. Midőn kissé összekaparom magam a váratlan sokk után, megpróbálom hideg fejjel végiggondolni a lehetőségeket. Új anyag sehol, a régebbiek csontig lerágva, hajaj, ebből megint csúszás lesz... Mint valami varázsigét mormolom folyamatosan ezt a mondatot magam elé, egészen 10 óráig, amikor is csengetnek. A legrosszabbra számítva csendben maradok. A mai világban sose lehessen aztat tudni, milyen veszélyek lesnek az ember fiára akár a saját lakásában. Adóhatóság, szoftverrendőrség, parabellumnak álcázott töltőtollas habverőt kínáló porszívóügynök meg ilyenek. Hátha elmegy... A csengő azonban kérlelhetetlenül újra megszólalt. Mivel magamban számoltam, tudtam, hogy ez pontosan a második csengetés volt. Megnyugodtam. Ez csak a postás lehet, merthogy pontosan kétszer csengetett. Logikai eszmefuttatásom pontosságát csak alátámasztotta, hogy az ajtó kinyitása után tényleg a postással találtam szemközt magam. Rövid eszmecsere az időjárásról, az aktuális áremelésekről és a lépcsőházunkban dúló, de az időjárásjelentésben soha meg nem említett orkánról, s máris enyém a küldemény. Sietve felbontom, hátha éppen a főszerkesztőm közli velem, hogy a lapzárta technikai okokból átkerült a következő év decemberére, de a tiszteletdíjamat természetesen addig is havonta megkapom. Nos, ha ezt komolyan gondoltam, akkor csalódnom kellett, valamiképp azonban mégis ez a küldemény mentett meg attól, hogy totális alkotói válságba sodródjam. A boríték ugyanis egy lemezt, és egy kísérőlevelet tartalmazott, melyben a Mantis Sofware közli velem, hogy készülőben van eddigi legnagyobb dobásuk C64-re, és a mellékelt lemezen egy demo megtekintése után jól tenném, ha némi hírverést eszközölnék a GURU nevezetű számítástechnikai magazin hasábjain. Nos, kedves Mantis, jó tett helyébe jót várj...





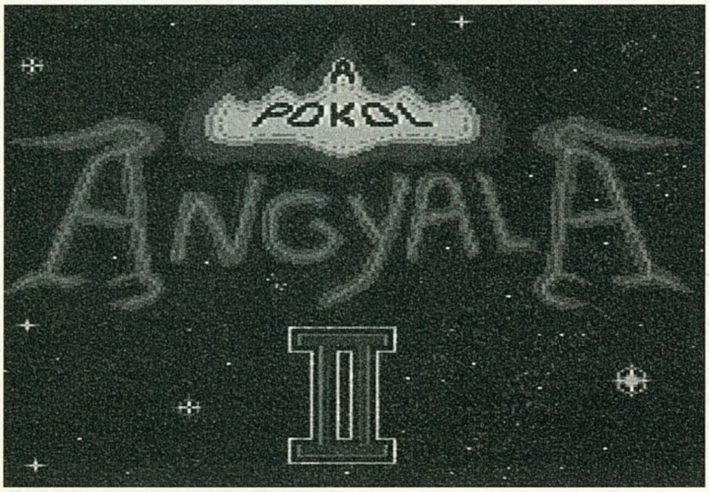
Íme, a MANTIS SOFTWARE legújabb produkciója, a POKOL ANGYALA II. Ebből persze a logikusan gondolkodók számára már biztosan kiderült, hogy volt egy első része is a dolognak, amely emlékezetem szerint elég tisztességes sikerrel forgott a hazai felhasználók körében. S ha még némi referenciára van szükséged az alkotókkal és eddigi munkásságukkal kapcsolatban, nézz bele a Kastély című stuffba, /Nagy Zoltán, Herédi Attila - sztori és grafika, Gáspár Olivér - zene,/ illetve a Gálya című game-be /Olessák Róbert - szinte minden/. Ezzel aztán teljes mértékben bemutatásra került a Pokol Angyala II. teljes alkotógárdája.

Lássuk most tehát magát a Pokol Angyala II.-t. A Pokol Angyala II. /ezzel az agybasulykolós módszerrel lehet a legjobb reklámhatást elérni/, szóval a Pokol Angyala II. tulajdonképp egy ikonvezérelt szöveges grafikus kalandjáték, s mint ilyen, kifejezetten vetekedik a né-



hány éve megjelent hasonló jellegű külföldi szoftverekkel. Nem győzök mérgelődni azon, hogy eme alkotás és hasonszőrű magyar társai miért nem akkor kerültek piacra. Na mindegy, lássuk inkább a kerettörténéseket. Előrebocsátom, hogy ez szinte szó szerint megegyezik azzal a szöveggel, amelyet az alkotók juttattak el hozzám. Az biztos, hogy a játék betöltése után ez biztos nem jutott volna eszembe.

A XXI. század cyberpunk Budapestjén járunk. Az általunk alakított főhős egy cyberspace-cowboy, aki egy kipróbálásra kapott szoftverrel fejest ugrik a mátrixba. Ott azonban - mikor betör a kiszemelt adatbázisba - zsíros bankszámlák helyett egy mesterséges intelligenciával találkozik, aki meglepő dolgokat közöl vele: Ezek szerint a Mesterséges Intelligencia nem más, mint a Pokol Angyala, akit egykoron főhősünk - egy falusi bíró alakjában - legyőzött. Ám az ördög ismét megjelent, s most bosszút óhajt állni elszenvedett sérelmeiért. E szavait alátámasztandó, gyilkos erejű impulzusokkal kezdi bombázni a zsokét, akit az utolsó pillanatban egy ismeretlen valaki rejtélyes módon kiment a biztos agyhalálból. Itt kapcsolódunk a játékba, és természetesen az a feladatunk, hogy a Pokol Angyalát illetve jelen esetben a Pokol Angyala II.-t elpusztítsuk. Addig azonban persze rengeteg buktatót, cselszövést kell túlélnünk, feltéve, ha teljesíteni akarjuk küldetésünket. És miért ne akarnánk?! A program segítségével jó néhány egzotikus helyszínt barangolhatunk be, így például eljuthatunk Los Angelesbe, Bangkokba, vagy Angyalföldre. A modern csúcstechnológia vívmányait felhasználva számos alakkal futhatunk össze, akikkel a beszélgetés és harc



mellett mindenféle üzleteket is lebonyolíthatunk, sőt, a mátrixban való kalandozásra is lehetőségünk nyílik. Lássuk most tehát, a játék kezelését, irányítását, és a különféle ikonok használatát.

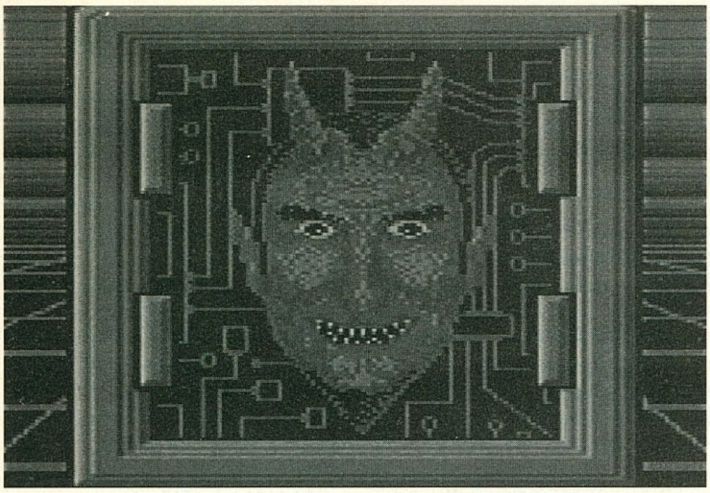
A képernyő alsó részén található az úgynevezett irányítópanel, mely egy szövegablakból, és egy ikonokat tartalmazó részből áll. Az előbbiben a program által küldött újabb és újabb üzeneteket olvashatjuk el, az utóbbi pedig újra két részre osztható: Az egyik részben a funkciók között váltogathatunk a kurzorbillentyűk vagy az irányítókar segítségével. Felül egy iránytű mutatja az adott pillanatban a lehetséges irányokat, alul ikonokba gyűjtve a



fontosabb cselekvési lehetőségek vannak csokorba gyűjtve. A bal felső sarokban található a SZEM ikonja, amellyel vizsgálódni, sőt mi több, egyenesen nézelődni lehet. Erre clickelve egy menüsor jelenik meg, amely a helyszínen jelenlévő valamennyi szereplő, tárgy és egyéb cuccos balhék listáját tartalmazza. A joy segítségével választhatjuk ki a nekünk megfelelőt. Az EXIT menüpontot választva, vagy a Run/Stop billentyűt lenyomva, cselekvés nélkül hagyhatjuk el a menüpontot.
Az ettől jobbra lévő PAPÍRFECNI ikon a helyszín leírását tartalmazza, illetve írja ki újra a szövegablakban. Hosszabb szövegek kiírása közben a szöveg tördelésére is sor kerülhet, ilyenkor a program egy billentyű vagy a tűzgomb lenyomására vár, azután folytatja a kiírást.

Alattuk két különböző HASZNÁL ikon látható. Ezek közül az első, amelyik egy MONITORT ábrázol, egy a VIZSGÁL-hoz hasonló menüt tár elénk. Ezzel lehet pl. olyan cselekvéseket véghezvinni, mint ajtók kinyitása, becsukása, ruhafélék felvétele, levétele, skillchipek beültetése és kivétele, illetve egyéb tárgyak speciális használata. A másik ikon, amelyik egy KULCSOT ábrázol, két tárgy együttes használatát teszi lehetővé. Ehhez két menüből két tárgyat kell kiválasztanunk. Először a nálunk lévő tárgyakat tárja elénk a program, majd ezek közül kiválasztva a megfelelőt a céltárgyat is meg kell adnunk hozzá, vagyis azt, amihez vagy amelyen használni óhajtjuk. Ez már a helyszín bármelyik tárgya lehet. Csak az értelmezés kedvéért, ha például stílszerűen egy kulcsot akarunk használni egy ajtón, ez azt jelenti, hogy a kulccsal megpróbáljuk kinyitni, vagy becsukni az ajtót.

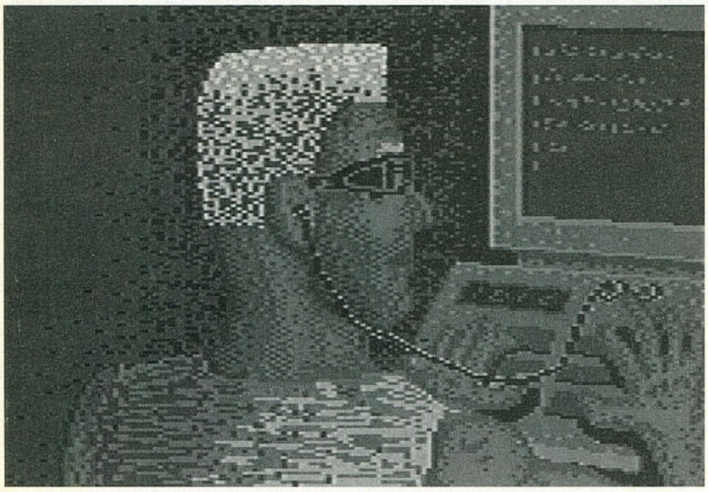
Az eddig felsorolt négy ikon mellett még további két olyan található, melyek egyenként három-három különböző, de logikailag összetartozó funkciót egyesítenek magukba. Mindkettő egy-egy központi ábrát, és egy-egy fölfelé, ill. lefelé mutató nyilat tartalmaz. A bal oldali a tárgyak mozgatására szolgál, azaz a fölső nyílra clickelve egy tárgyat felvehetünk, az alsóval letehetünk, míg a kö-



zépen látható kép a nálunk és rajtunk lévő tárgyakat listázza ki. Magyarul ezt INVENTORY-NAK nevezzük.

A jobb szélső ikoncsoport hasonló munkamegosztásban a képernyő görgetését végzi. A nyilakkal az üzenetablak tartalmát tudjuk fel-le scrollozni, a középső téglalap pedig újra a szövegmező végére ugratja az ablakot, hiszen az újabb kiírások mindig az előzőek alá kerülnek, s ha látni szeretnénk őket, mindig vissza kell lépnünk ide. Ezek a funkciók egyébként a HOME/DEL/F1 billentyűk lenyomásával is elérhetőek.

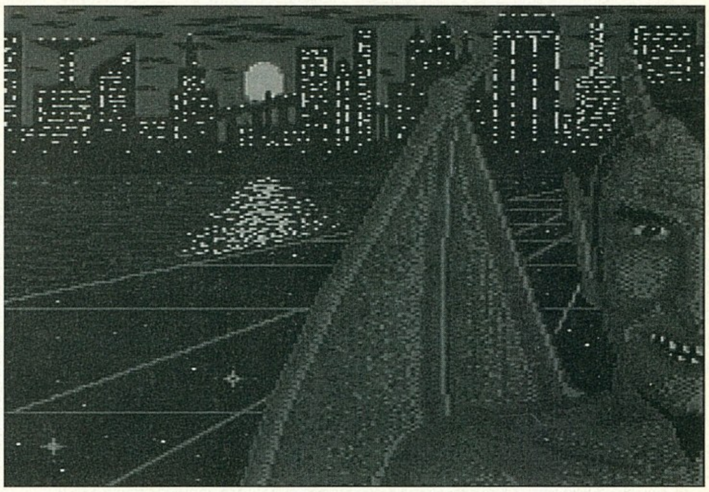
Az ikonmező legalsó sorának első szimbóluma, amely egy



ramchipet ábrázol, a MÁTRIX-BA való belépést, illetve az onnan történő kilépést valósítja meg. Ehhez előbb persze magunkhoz kell vennünk a CYBER-DECKET, és egy olyan helyre kell mennünk vele, ahol CYBER-JACK is található.

Tőle jobbra a BESZÉL ikon leledzik, ezzel a játékban szereplő több tucatnyi kommunikációra kiéhezett élőlénnyel lehet különféle értelmes beszélgetést folytatni. Ha csak egyvalaki van a közelünkben, a program automatikusan őhozzá fordul. Ellenkező esetben előbb a beszélgtőpartner személyét kell kijelölnünk a rendelkezésre álló felek közül. Ezután a lehetséges beszédtémák következnek, majd a megszólított szereplő reakciója közeledésünkre. Ez a lista a játék menete folyamán folyamatosan bővülni fog, hiszen, ha valaki megemlít egy újabb témát, arról a későbbiekben már másokat is megkérdezhetünk. Mellette látunk egy olyan ikont, melyről első ránézésre nem dönthető el egyértelműen, mit is ábrázol. Lehet bankjegy vagy HITELKÁRTYA, esetleg csekkfüzet, mindenkinek ízlése és fantáziája szerint. A lényeg az, hogy különféle üzleti tranzakciók bonyolíthatók le általa a játék szereplői felé. Megvásárolhatunk, vagy eladhatunk egy-egy tárgyat, persze ha a megcélzott illető is hajlandó az üzletre, továbbá pénzt is kunyerálhatunk tőle, vagy adhatunk neki, illetve a boltokban vásárolhatunk is ezt-azt.

A jobb alsó sarok LEMEZ ikonja a szokásos lemezműveletek elvégzésére szolgál. Állásokat



menthetünk ki és tölthetünk be lemezről illetve lemezre, vagy - minő meglepő újítás- memóriába, illetve memóriából. Erre szolgálnak a RAMSAVE és RAM-LOAD parancsok. A DIR-rel kezdődő funkciók esetén nem kell begépelnünk a file nevét, hanem a lemezen található és a képernyőre kiíródó kimentett állások közül választhatjuk ki a megfelelőt, a korábbi menükhöz hasonlóan. Akár le is törölhetjük , vagy át is nevezhetjük a kimentést tartalmazó file-okat, valamint ugyanitt rendszeresen újra is kezdhetjük a játékot. Nos, most már abban a remek és kivételes helyzetben leledzünk, melyben minden további gond és bonyodalom nélkül ugorhatnánk fejest a mátrixba, azaz neki a tesztelésnek. Fájdalom azonban, a játék legteljesebb verziója, mely csekély hat lemezoldalon fog elterülni, és mintegy 150 helyszínt, s a helyszínek hangulatához illő zenét is tartalmaz, előre láthatólag 1995 tavaszán kerül majd a boltokba. Feltéve, ha sikerül kiadót találniuk az alkotóknak. Persze, miután lényeges minőségi kifogás nem merülhet fel a szoftverrel kapcsolatban, bízhatunk abban, hogy a mezei felhasználó is mielőbb a drive-jába tömködheti a Pokol Angyala 2.-t. A türelmetlenek részére pedig felajánlok egy Commodore 801-es printert, hogy a matrix-ba való ugrálást addig is gyakorolhassák.

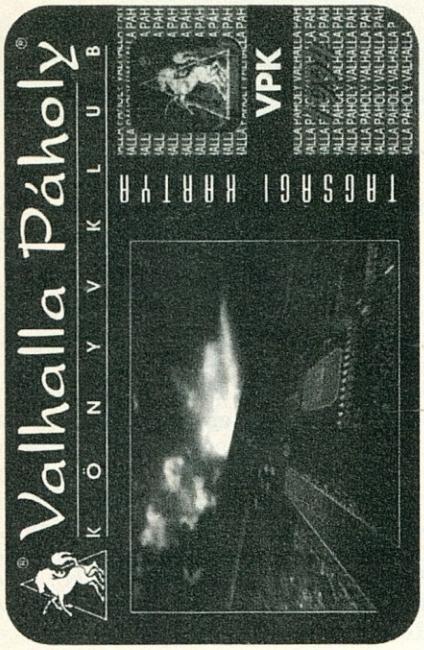
Dzsambo "Cyber" Steven

Ui.: A Mantis Software által küldött demolemez mintegy bonusként tartalmazott egy vadonatúj C64-es Minesweeper átiratot is, mely a kísérőlevél tanulsága szerint a Pokol Angyala II. melléktermékeként született. Hogy egy kalandjáték kódolása közben hogyan jöhet létre egy logikai játék azt nem tudom, igaz, nem is tartozik rám. A kivitelezés viszont nem rossz, de meg kell jegyeznem, hogy egy ízben egy egy aknás négyzet két aknával is érintkezett. Sebaj. Mit is mondott Chaplin-Hitler a Diktátor című filmben, miután végignézte a sapkába épített ejtőernyő kipróbálójának aszfalton történt széttoccsanását?
- Hát igen! Ezt még azért tökéletesíteni kell!
Persze, ezt csak azért írtam, hogy ne csak csupa jóról szóljon a kritika. És ez az oldal is beteljen végre.

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Negyedik negyedéves ajánlata

1994. október 1-től
1995. január 1-ig



Tisztelt Klubtagunk!

Köszönjük bizalmát, mellyel megtisztelt bennünket, mikor belépési nyilatkozatát eljuttatta kiadónk címére!

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területe kibővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantasy-vel foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztősége, és az Ámon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk.

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1994 IV. negyedévében megjelenő köteteink közül.

Kérjük, tanulmányozza a listát, válasszon, ha tetszik, és szeptember 30-ig adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se tétovázzon – jutassa el hozzánk megrendelését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de – legnagyobb örömünkre – a taglétszám oly mértékben felduzzadt, hogy a belerázódás időszaka kissé elhúzódott. Türelmüket köszönjük.

Azoknak, akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell újra megrendelniük ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavaly beérkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképp teljesítjük.

A megrendelések megkönnyítése érdekében a Rúna és a Guru magazin közepén, valamint a Valhalla könyvek utolsó oldalainak egyikén megtalálhatják levelezőlapunkat. Kérjük gondosan töltsék ki:

– keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kis négyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy a 10%-os kedvezménnyel kívánja megkapni;
– a tagsági számot pontosan beírva;
– és kereszttel megjelölve az odatartozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u.1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

Kérjük továbbá, hogy tiszteljen meg minket azzal is, hogy a levelezőlapra bélyeget ragaszt!

VALHALLA PÁHOLY

Frank Herbert: Dűne eretnekei
Tervezett megjelenés:
1994. október 4-5.
Fogyasztói ár: 419 Ft

A Dűne-sorozat ötödik kötetében új erő jelenik meg a galaktikus politika színpadán: a Bene Gesserit tanainak egy részét felhasználó, az elveket kificamító Tisztelendő Anyák szektája. Terveik közt előkelő helyen szerepel a tudattágító Fűszer forrásának elpusztítása...

Poul Andreson: Időjárőr 2.
Tervezett megjelenés:
1994. október 12-13.
Fogyasztói ár: 379 Ft

A klasszikus ciklus újabb keletű novelláiban Everard és járőrtársai tovább kalandoznak a messzi múltban, a távoli jövőben, hogy megóvják az idővonal integritását a történelemre leselkedő veszélyektől.

Dave Wolverton: Szökevények
(Star Wars-sorozat)
Tervezett megjelenés:
1994. október 19-20.
Fogyasztói ár: 399 Ft

A ciklus következő kötete (akár a már megjelent *Különbéke*) az Új Köztársaság megalakulásának idején játszódik. Leia Organa hercegnő érdekházasságra készül egy ingadozó bolygórendszer urával – Han Solo, a koréliai csempész azonban merőben más eszközökkel tervezi befolyásolni a galaktikus politikát.

Rob MacGergor: Indiana Jones és a Hét Fátyol
Tervezett megjelenés:
1994. október 25-26.
Fogyasztói ár: 379 Ft

Indy és társai tovább folytatják a kutatást Merlin után, akinek titkát – akárcsak az életét és a halálét – a titokzatos Hetedik Fátyol vigyázza...

R.A. Salvatore: Kristályszilánk
(A sötét elf trilógia folytatása)
Tervezett megjelenés:
1994. november 2-3.
Fogyasztói ár: 389 Ft

A Sötét elf-trilógia hőse, Drizzt és társa, a nagy tettekre hivatott ifjú Wulfgar egy Démoni Létsíkról átkerült mágikus tárgyért küzdenek az Elfeledett Birodalmak ezer veszéllyel teli földjén.

Kevin J. Anderson: Az Új Rend
(Star Wars-sorozat)
Tervezett megjelenés:
1994. november 9-10.
Fogyasztói ár: 399 Ft

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére, hogy mesterének útmutatása szerint Jediket neveljen, s létrehozza a fénykardforgatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban meg-

neszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

Martin Clark Ashton: Shadoni krónika (Új M.A.G.U.S. regény!)
Tervezett megjelenés: 1994. november 15-16.
Fogyasztói ár: 389 Ft

Az Ynev-cikus újabb fejezete egy démonimádók véréből való, ám Shadonban nevelkedett gyermek történetét beszéli el. A fiatalember még nem fejezi be mágikus tanulmányait, mikor nehéz helyzetbe kerül: meg kell oltalmaznia az őt befogadó várost a Krán által feltüzelt nomádok dühétől...

William Gibson: Mona Lisa Overdrive
Tervezett megjelenés: 1994. november 21-22.
Fogyasztói ár: 399 Ft

A cybertér-ciklus harmadik kötetének hátteréül a világot uraló zaibacuk, mammutvállalatok háborúja szolgál. Fiatal hősnője – apja veresége miatt – menekülni kényszerül otthonából. Egyetlen kísérője egy holografikus testőr – a XXI. századi városdzsungelben azonban csakhamar még különösebb társakra lel...

Fritz Leiber: Kardok a Halál ellen
Tervezett megjelenés: 1994. november 29-30.
Fogyasztói ár: 389Ft

A két letört kalandor, Fafhrd és a Szürke Egerész bosszút esküszik a szerelmeiket elpusztító Halál ellen. Elhatározzák, hogy – egyéb csecsebecsék mellett – elorozzák és áruba bocsátják a könyörtelen lény maszkját...

Rob MacGregor: Indiana Jones és az Özönvíz legendája
Tervezett megjelenés: 1994. december 1-2.
Fogyasztói ár: 389 Ft

A legyőzhetetlen régészprofesszor ezúttal Noé bárkáját kutatja Örményország vad hegyei közt – s a változatosság okáért nem a nácikkal, hanem Sztálin titkosügynökeivel kell megküzdenie...

GALAKTIKA FANTASZTIKUS KÖNYVEK

Isaac Asimov: Második Alapítvány
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

A sci-fi irodalom mindenkori remekműveinek egyike az Alapítvány-trilógia, melynek befejező kötete most megújult formában kerülhet az olvasók kezébe. Nem árt ismerniük azoknak sem, akik az amerikai szerző kései munkáival kezdték kalandozásukat a képzelet világában – hisz tudnivaló, az alapítványi és a robotkultúra a látszat ellenére egyazon univerzumban létezik...

Isaac Asimov: Robotok és Birodalom
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 448 Ft

A kései, „hézagpótló" kötetek leghíresebbike az emberiség válaszútjának krónikája. Melyik ösvényen járjon fajunk – a belterjes robot-kultúra vagy a birodalmi terjeszkedés hagyományát kövesse? Csattanós válasz azoknak, akik Asimovot régimódinak, regényeit „sterilnek", igazi konfliktusoktól mentesnek tartották: a 90-es évek bestseller-listáinak egyik éllovasa!

Isaac Asimov: Az Alapítvány pereme
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 488 Ft

Asimov a 80-as évek derekán ezzel a kötettel, a Második Alapítvány közvetlen folytatásával tért vissza a science fictionhöz. E regény a talpköve törekvésének, mellyel ifjúkora két nagy témáját „összeölteni" igyekezett. Az Alapítvány ifjú tanácsnokának kutatása a misztikus Föld bolygó után megdöbbentő eredménnyel zárul...

Ursula K. LeGuin: Tehanu
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

Az SF és a fantasy műfajban egyaránt kiemelkedőt alkotó írónő Szigetvilágciklusának újabb kötete, mely egészséges egyensúlyt teremt a „lágy" és a „hősi" irányzatra jellemző elemek közt.

A. D. Foster: Mankóval a világűrbe
Tervezett megjelenés: 1994. megjelent
Fogyasztói ár: 348 Ft

A „kemény" filmregényeiről ismert szerző, ha a maga örömére alkot, rendszerint szatírikus hangvételben ír – nem kivétel ez a kötet sem. Egy üzemzavar következtében a hivatásos kapcsolatteremtők helyett nyugdíjas különítmény indul az űrbe, hogy az onnan figyelő idegenekkel kapcsolatot teremtsen...

Edgar Pangborn: Hamis tükörkép
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

Egy álmos földi városkába két marsbéli érkezik, hogy megszerezzen *valamit*, ami még az emberiség túlélésénél is fontosabb e furcsa idegen faj számára. Véres háború veszi kezdetét, melynek célját, értelmét senki nem ismeri...

A klasszikus sci-fi történet a szerző szenvedélyes hitvallása az emberi faj védelmében.

ÁMON KIADÓ

J. Robert King: Az Éjfél szíve
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 260 Ft

Bosszú – csak ez a szó jár Casimir fejében. Bosszú ártatlanul meggyilkolt anyjáért, a szenvedésekért, melyben tíz éven át bőven volt része. Kétségbeesésében egy ősi átokhoz folyamodik – s ez a legsúlyosabb hiba, amit élete során elkövet...

Az Éjfél szíve a Ravenloft világ sötét hatalmasságait és szörnyetegeit bemutató harmadik fantasy-történet.

Elaine Bergstrom: Sötét Lelkek szőnyege
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 260 Ft

A negyedik Ravenloft-regény története egy titokzatos hatalmú varázstárgy körül bonyolódik.

Peter Morwood: A Ló-Úr
Tervezett megjelenés: 1994. szeptember
Fogyasztói ár: megállapítás alatt

Aldric, akit Gemmel, a varázsló nevelt fel s bocsátott próbára a Kék Hegyekben; akit az Özvegycsináló pengéje jelölt meg, világának legnehezebb feladatát vállalta fel. Hamarosan útnak indul...

Egy fantasy-univerzum ifjúkorában játszódó saga első kötete; lenyűgöző olvasmány.

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád

Rettenetes. Borzasztó. Ilyenkor újév elején mindig megdöbbenek, hogy milyen gyorsan múlik az idő. Ha jól számolok, akkor kedvenc kis GURU bébink kezd felnőni, ugyanis így papír formában a negyedik évbe kezdünk bele. Ami ugye nem semmi. Sőt. Szóval már megint azt kell mondjam a tisztelt olvasóközönségnek, hogy bujék, mert ugye ilyesmit szokás ilyenkor belerőfögni úgy igazi malac módjára a kedves barátaink fülébe. Namost ugye az új az adott, a boldog az már nem biztos, de azért van néhány módja, hogy az ember jól érezze magát. Például szerintem ragadjatok tollat és azonnal fizessetek elő a GURU-ra, mert az biztosan egy jó dolog. Például azért, mert lehet vele mindenféle dolgokat nyerni, vagy azért is, mert némileg olcsóbban juthattok hozzá az újsághoz, és persze az sem utolsó szempont, hogy az év közben esedékes árváltozások miatt nem kell rettegni és hosszú leveleket írni a sok áremelés miatt. Akkor most az önreklámról ennyit, lehet örvendezni mert 3, 2, 1 és kezdődik a show, ami nem jöhetett volna létre, ha nem csinálom meg.

Brazil féle Amiga Help

Mi mással is kezdhetném az új évet, mint ezzel a kis kitérővel? Szerencsére semmi hosszabb mondanivalóm nincs, csak annyi, hogy még mindig lehet kérni az Amigás infókat, amiket továbbra is ingyen és bérmentve felveszek és elküldök mindenkinek, aki egy lemezt és válaszborítékot küld. Felhívnám minden kispajtás figyelmét, hogy csak azokat a lemezeket tudom visszaküldeni, amelyek meg is érkeznek! Ezt csak azért említem meg, mert volt már olyan, hogy valaki reklamált amiért nem küldtem vissza az anyagot. Kisdobos becsszóra mondom, hogy nem egy ötletes lemezgyűjtési akcióról van itt szó, ami megérkezik azt visszaküldöm. Legfeljebb nem ér oda.

Bizonyíték az előzőekre

Jelentkezési lap - TÁBOR - Velence (...) (Keresztesi Péter, Gyöngyös)

Nemnemnemnem. Mielőtt valaki is arra gondolna, hogy már lehet jelentkezni az új táborra, gyorsan közlöm, hogy ez még az előzőre érkezett. Érkezési dátum: 1994. 12. 06. Csak azért raktam be ide, hogy aki esetleg a feladott levelét, lemezét vagy akármilyét keresi az gyorsan nyugodjon meg, előbb-utóbb úgy látszik mégiscsak megérkezik hozzánk. Tudjátok: jobb későn, mint soha...

Szakmai tanácsadás

Hello Brazil! Az újság szuper. Az összes szám megvan. Az ára is elfogadható. Lenne pár kérdésem és nagyon örülnék ha válaszolnál rájuk.
1. Amiga 500-on hogyan lehet megvalósítani a magyar billentyűzetkiosztást? Betűkazettát hogyan lehet betölteni?
2. Létezik-e Amigára a Test Drive III?
3. Hogyan lehet megcsinálni, hogy az Amiga 500-as külső lemezegységről is tudjon tölteni? (Géring József, Kaposvár)

Sokan mondták már, hogy milyen jó lenne ha végre normális dolgokról is írnék itt a levrovban. Hát tessék, ne mondja senki, hogy semmi komoly dologról nem írok.
1. Erősen kétlem, hogy az Amiga 500-ba bármiféle betűkazettát bele lehetne tölteni. Legalábbis nekem ezalatt a néhány év alatt ilyesmi még nem sikerült, amióta ilyen géppel rendelkezem. Keress rá inkább valami billentyűzet átdefiniáló programot. Ilyenről már a GURU-ban is írt JOCO, csak nézz utána a PD zónában.
2. Tudtommal nincs.
3. A módszer rettenetesen egyszerű: hozzá kell kapcsolni a géphez. Tudod van ott hátul egy csatlakozó ami fölé az van írva, hogy External Drive. Na oda kell bedugni a külső floppy csatlakozóját... Kapcs ford, illetve komolyan: ha nem tölt a darab, akkor jobb lesz ha elviszed szervízbe a gépet. Ha pedig esetleg arra gondoltál, hogy miként kell onnan bootolni, akkor:
1. Ha Amiga 500-asod van akkor sehogy, kivéve, ha nincs olyan programod, ami ezt megcsinálja neked.
2. Ha Amiga 500 Plus a szóban forgó gép, akkor reset után nyomd egyszerre az egér két fülét és kapsz egy menüt, ahol kiválaszthatod, hogy melyik egységről bootoljon a gép.
(3. A legbiztosabb módszer egy kapcsoló beépítése, amely az egyik CIA chipnek (a floppyhoz közelebb levőnek) cserélgeti a 13. és a 14. lábát. Ezt lehetőleg hozzáértő egyén valósítsa meg! - M. D. Jon)

Computer Karácsonyi élmények

Hi mélyen tisztelt GURU team! Úgy gondoltam, hogy ti azt gondoljátok, hogy én azt gondolom, hogy ti azt gondoljátok: vajon milyen lehetett a Computer Karácsony az idén (1994) a nagyközönség szeméből nézve. Nos, ha nem baj akkor most válaszolok erre. Mivel én idén jártam arrafelé először, kérem az öreg tapasztalt Computer Karácsonyozókat, hogy ne hussogjanak le ha hülyén értékelek. Szerintem az egész jó volt, bár a PC középpontúság rányomta bélyegét a lelkemre (magyarul sok PC, kevés Amiga). A shareware programok másolása csak ott lett elrontva, hogy amire megérkeztem már kb. 121-en ültek a gépek előtt. Tudjátok messze van ám Bonyhád (160 km). Az első emeleten a bemutatók csúcsosak voltak, de itt is csak PC CD. A másik dolog ami nem tetszett az az volt, hogy 50 gépből kb. 32-n a Doom II működött. A konzolok közül is ott volt egy pár amint vizuáltam. Főleg a 3DO tetszett. (..) Amúgy láttam ám a GURU standot is! Voltatok egy páran, de én azért mégsem fértem oda, ugyanis közel 3/4 órás tolongás után ennyit I-------I (kb. 5 cm) jutottunk közelebb, pedig szívesen beszélgettem volna veletek. Vittem is ajándékot nektek, de sajnos nem tudtam odaadni, így hát majd elküldöm postán. Ami hiányzott még a Karácsonyról az egy jó idegenvezető lett volna. Ugyanis aki belépett oda, az 1-2 ezer kavargó emberen kívül mást nemigen láthatott. Egészében véve jó volt, de azért nem kéne így elhanyagolni a régi idők nagy gépeit. Ebben a levelemben nem írok verset, mert majd úgy is küldöm az ajándékomat és abban lesz egy pár. Inkább rajzolok egyet. Sehonnai Bitang András (más néven Klujber András, Bonyhád)

Úgy látszik lassan Sehonnai barátunk is fix szereplőjévé válik a levrovnak, de mondjuk ez nem túl nagy baj, mert legalább ő egy normális fazon. Na szóval, azaz izé, szóval Computer Karácsony vagy mifene. Hát nem mondom, volt egy kis tömeg a GURU standnál, de ha egy kicsit erőszakosabb vagy, biztos odafértél volna. Persze az erőszakosságot nem várhatom el egy költőtől, mitöbb egy normális embertől, csak gondoltam megemlítem ezt az egyetlen módot amivel a tömegen át lehetett volna jutni. Kár, szívesen dumáltam volna én is egy kicsit személyesen. Persze lehet, hogy csalódtál volna, hiszen nálunk sem volt semmi Amigás újdonság, mivel nem tudott megjelenni időben a GURU, viszont láthattad volna legújabb termésünket a CD GURU-t, amitől lehet, hogy nem érezted volna nagyon jól magad, hiszen az is PC-hez való. Esetleg dísznek se rossz, bár annak egy kicsit talán drága 990 forintért (Ez itt a reklám helye!!! Ez itt a reklám helye!!!), így aztán azt kell mondjam, csak annak éri meg akinek PC-je van CD-ROM egységgel. És ha jól sejtem neked olyan nincs, de ettől egyáltalán ne érezd fél vagy még kevesebb embernek magad, sőt. Így legalább megmenekülsz egy nagy adag giccstől, amint mostanában multimédiás játékoknak szokás nevezni. Azért örülök, hogy mégis jól érezted magad, és remélem ezzel nem voltál egyedül. Csak úgy megemlítem, hátha érdekel valakit, hogy több mint ötezer látogatója volt az idei, akarom mondani tavalyi Computer Karácsonynak, ami igen szép eredménynek mondható, és ami még jobban tetszik az az, hogy a látogatók majd egy tizede CD GURU-val masírozott haza. Többen nem tudtak volna, mert összesen ennyink volt, de szerencsére rendelni még lehet (Ez itt a reklám helye!!! Ez itt a reklám helye!!!). Remélem jövőre sikerül majd eljutnod a GURU standig, több Amigát látsz majd és ugyanolyan jó, vagy inkább jobban érzed magad, mint az idén. Egyébként bocs, hogy egyfolytában a CD GURU reklámot zengtem, de nem tudtam megállni, mert mitagadás, azért az most egy kicsit a szívem csücske.

Joypad meg egyebek

Helló Brazil! Nos képzeld, hatalmas fordulatot vett az életem mióta megjelent a Joypad! Hogy miért? Hát most megosztom veled és a GURU levrovját olvasókkal! Nos jelenleg lázasan gyűjtöm a PC GURU, GURU és Joypad újságokat. *(Jól teszed. - Brazil)* Bár előfizetője nem vagyok lapjaitoknak, de minden hónapban megveszem őket. *(Pedig hidd el, jobban járnál ha előfizetnél. - Brazil)* De az az igazság, hogy kb. 1 hónapja adtam el a 486DX2-est és a kapott összeghez már gyűjtöm a zsugát! S hogy ennek mi köze van a JP-hez? Hát csak annyi, hogy olyan híreket olvastam a JP 94/2-es számában, hogy úgy éreztem el kell adjam a PC-met és beruházzak majd egy SUPER konzolra. Én a PC-t főleg játékra vettem, de ma már úgy látom (biztos van aki nem így látja), hogy lassan a konzolok egyeduralkodóvá válnak a játékok terén. Mint ahogy te is írtad Brazil valamelyik GURU levrovjában! Sőt a 32 bites konzolok már túl is szárnyalnak teljesítményben egy 486DX2-őn!

No azért itt pontosítanék egy kicsit. Az így ebben a formában nem igaz, hogy a konzolok egyeduralkodóvá válnának a játékok területén. Való igaz, hogy mostanában rengeteget fejlesztenek konzolokra, de azért pl. a PC játékpiac sem fog kongani az ürességtől, hiszen egy gépre addig írnak programokat, ameddig van rá kereslet. PC-ből pedig irdatlan mennyiség van. Az persze már egy másik kérdés, hogy milyen a játékok minősége. Szerintem egy jól megírt konzolos játék össze sem hasonlítható a PC-s játékokkal. Kivételek persze vannak, de hiába a PC-k hatalmas teljesítménye, a VGA grafika, az ilyen-olyan hangkártyák, valahogy mégis elég gyenge az összhatása az új konzolokéhoz képest. Hogy mást ne mondjak, a Sega Saturn, a Sony PSX vagy a Nintendo nemjuteszembeaneve nagyságrendekkel jobb mint egy feltuningolt PC, ráadásul majdhogynem olcsóbb is. Nem is beszélve arról, hogy a ma jónak számító DX2-esek aggasztóan kevésnek kezdenek tűnni, bár ez az én szememben már a nevetségesség határát súrolja. A játékokat előbb-utóbb pedig mindenképpen meg KELL venni, nem azért, mert nem szép dolog a kalózkodás, hanem azért, mert a programok nagy része a nem túl távoli (sőt közeli) jövőben szinte kizárólag csak CD-ROM-on jelenik meg, amit ugye nem olyan egyszerű másolni. A játékárak pedig kb. ugyanazok lesznek a PC és a konzolok esetében, csak a minőség erősen jobb a konzoloknál, arról nem is beszélve, hogy a PC programok nagy többsége egy nagy giccs, nyálfolyás, multimédiának kikiáltott szemét.

Amúgy a PC-m eladásának volt még egy másik ÓRIÁSI oka is! Ez az ok a géphez való cuccok pl. hangkártya, videokártya stb. meg a méregdrága javítások ára és a cuccokhoz való anyagi költségek nem bírása volt! De ma már ezen gondok nem az én vállam, hanem a volt gépem mostani tulajdonosa vállát nyomják.

Na igen. Ezért haragszom én is az egész PC-s világra. Az egész egy nagy átverés, csak az embereknek egy kis része veszi egyelőre észre, hogy hülyének nézik őket. Mert ugye mindig kell venni egy kis RAM-ot, gyorsabb videokártyát, nagyobb vinyót meg miegyebet, végül aztán az egész gépet kell nagyobbra cserélni és így tovább. Cserébe azonban az esetek nagy többségében rettenetesen silány minőséget kapunk cserébe. Persze vannak jó, sőt nagyon jó PC programok, de nem olyan túl sok. A most felháborodó PC tulajokat még gyorsan mielőtt nem késő megkérem arra, hogy a hirtelen felindulásból elkövetett súlyos levélírás megtörténte előtt azért gondolkozzanak el egy kicsit.

Na most lenne 1 kérdésem! Mondjuk ha én 3DO-t akarok venni, mennyit kell még aludnom, hogy megvehessem? És tudsz-e olyan helyet, ahol a gépet árusítani fogják? Amúgy hallottam mostanában új gépről, méghozzá a Philips CD-i-ről és valami Panasonic 64 bites csodáról is!

Fogalmam sincs, hogy mennyit kell aludnod, mert ez erősen attól függ, hogy milyen alvó vagy és hogy mennyi pénzed van. Azt nem tudom, hogy itthon ki fogja árulni, de mintha lenne valaki, bár lehet, hogy most hülyeséget mondtam. A CD-i pedig sem nem új, sem nem jó, a Panasonic csodája pedig a 3DO. Csak úgy megjegyzem, hogy PC-be való 3DO kártya is van már.

Na és most rátérnék egy másik égető témára is, a Joypadra! Na most az mindenki tudja, hogy egy hazai konzolos nem turkál a lapok között! Ennek az az oka, hogy csak 1 konzol lap létezik Magyarországon! Hát most kezdjük el boncolgatni ezt a szerencsétlen 34 oldalas a GURU által kiadott újságot! *(Muszáj már megint? - Brazil)*
1. téma: az újság előnyei.
2. téma: az újság hátrányai és hiányosságai.
1. Először is az nagyon jó, hogy színes az újság. Viszonylag elég gyorsan informál hardware és software újdonságokról! A posztert is jó dolognak tartom (de erre a hátránynál még visszatérek), a tippadó oldalakról nincs mit mondanom, aki akarja használja! Evvel be is fejeztem az előnyöket. Készülj fel Brazil, mert a hátrány hosszabb lesz. *(Tudtam. Valahogy mindig így van ez. Bár előbb-utóbb meg lehet szokni. Már az is valami, ha valaki egy kis jót is ír valamiről. Oké, felkészültem, lássuk a hátrányokat. - Brazil)*
2. Az nagyon feltűnő, hogy mindig késik vagy kimarad az újság! Ha már az van belenyomtatva, hogy havonta jelenik meg, akkor az októberi szám ne novemberben jelenjen meg! *(Ezekre a gondokra lassan már nem tudok mit válaszolni... - Brazil)* A fentiekben már szóltam a poszterről mert amilyen jó, olyan rossz is! Mert ti 4 oldalnak beszámolják a lapban és az idegesítő egy ilyen rövid újságnál! Az újság rettenetesen rövid, lehetne 70 oldalas is levrovval együtt 250 forintért! *(Na erre kíváncsi lennék, hogy ma Magyarországon 250-ért ki tudna kiadni egy 70 oldalas színes újságot ekkora példányszámban. Azért viccnek jó volt. - Brazil)* Ledöbbentem viszont a 6 oldalas ECTS beszámolón! A GURU 16 oldala után én legalább 10 oldalasnak hittem! A játékokról legalább 2 oldalon írhatnátok mert 1 oldalba nem lehet összefoglalni csak összecsapni a játék leírását! Kitűnik, hogy a KONZOL játékokkal nem nagyon foglalkoztok. Meg is értem, még +2 újság mellett egy 3.-ra nem jut idő! Hát ez az én álláspontom, biztos van olyan, aki meg van elégedve a JP-vel! De szerintem van olyan is aki még többet szeretne mint én! Szerintem 70 oldal elég lenne (egyelőre) akár 300 Ft-ért is! (Pálinkás György, Kecskemét)

Meglepődtem volna, ha nem szerettél volna többet. Mindenki mindig többet és mást akar, mint ami van, ezért ezen nem is akadok fent. Nyilván egy konzolos több konzol témájú cikket akar, egy Amigás több amigásat, egy PC-s meg több PC-set. Jelenleg erre van lehetőségünk, próbálunk mindenen javítani ami esetleg rossz vagy nem tetszik, de ehhez idő kell. Mellesleg szerintem is jó lenne egy 70 oldalas konzol lap, pláne 300-ért, ezzel azonban csak az a baj, hogy nincs rá sem fizetőképes, sem megfelelő mennyiségű kereslet. És ezzel azt hiszem sok mindent meg is magyaráztam. Sajnos.

Amigás lemez GURU

T. Brazil! (...) Egyúttal megragadom az alkalmat, hogy érdeklődjem Amiga 500-ra megjelent lemez GURU-ról.
1. Eddig mennyi szám jelent meg?
2. Lehet-e még utánvéttel vásárolni?
3. Ha igen mennyiért? Az újság új formátuma nagyon tetszik! (Huszár Gábor, Budapest)

Hát persze, hogy meg lehet még rendelni a régi lemez GURU-kat! Gyorsan fel is hívom minden amigás figyelmét erre az örvendetes tényre. Sőt azok kedvéért akik nem tudnák, hogy mi is az elmondom, hogy ez egy Amigára készült lemezújság, körülbelül hasonló összetételben mint a mostani GURU. De természetesen csak amigával foglalkozik. Sajnos már egyik sem friss darab, de mindegyikben vannak olyan cikkek amik mind a mai napig érdekesek. És persze nemcsak cikkek: zenék, képek, programok, demo programozás (ami gondolom elég sokakat érdekel még most is) meg ilyesmik. Ha jól emlékszem 14 darab jelent meg belőle, darabja 150 forintért megrendelhető. Szerintem egy igazi Amigásnak ezeket meg kell rendelnie. (Úgy látszik ma nagyon reklámember vagyok. Pedig mennyire utálom a reklámokat...)

És végül...

Hi GURU Team! (...) Most te jössz Brazil! Egy kérdés már azóta bujkál bennem, amióta az első levrovot elolvastam: mondd, belőled csak úgy jön a marhaság vagy nagyon kell hozzá strapálnod magad? (...) (Tóth Zoltán, Budapest)

Hmmm. Érdekes ezt már mások is kérdezték. Nekem nem nagyon tűnt fel, hogy mindenféle marhaság bugyogna ki belőlem a levrovban. Bár ez mondjuk azért lehet, mert minden komolyabb tréning és felkészülés nélkül ülök le és írok össze mindenfélét csak úgy, ami éppen az eszembe jut, mintha éppen csak beszélgetnék valakivel. Csak itt sokkal tömörebben muszáj elmondanom valamit, mert a két oldal az még ilyen kicsi betűkkel is igen szűknek mondható. Egészen egyszerűen mindig azt írom amit gondolok, úgy írom ahogy éppen kedvem van, és ebből adódik, hogy egyszer ilyen, egyszer meg olyan a levrov. Van amikor széles nagy jókedvemben viccelődök meg vigyorgok és van olyan is, amikor leginkább géppuskával lenne kedvem igazságot osztani. Most sem vagyok éppen valami fenemód jókedvű, bár egyvalami van, ami mégis felvidít. Éspedig az, hogy pillanatokon belül betelik a levrov és akkor végre alszok egy jót. Vagy inkább kettőt.

Mielőtt azonban végképp elaludnék, muszáj összeszedem maradék erőmet, hiszen közismert jómodorom nem engedi, hogy búcsúzás nélkül fejezzem be a levrovot. Úgyhogy pá-pá, egy hónap múlva majd megint találkozunk, addig bírjátok ki valahogy.

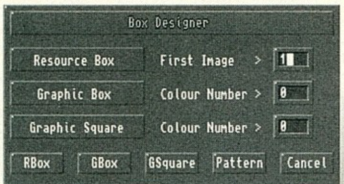
Brazil

AMOS the Creator

Néhány hónappal ezelőtt két számban is az Amos Professional Interface-ről ejtettünk szót. Most azon okból térünk vissza a témához, hogy bemutassunk egy programot, ami hasznos programozási kellék lehet, ha az interface-t használjuk. Aki gyakrabban használja az Interface-t, annak hamar unalmassá válik az utasítások körülményes szerkesztése és a hasonló sorok gyakori monoton gépelése. Nem véletlen hát, hogy egy olasz Amigásban felvetődött, hogy egy könnyen kezelhető Interface program szerkesztőt készítsen.

AMILED V1.0

A program természetesen Amosban készült, és a Professional editorához hasonló interface-szel fogadja a látogatót. A program fajtáját tekintve freeware, tehát ezt még világosban is másolhatod. A program tulajdonképpen egy editort tartalmaz, ahol a dbl programot szerkeszthetjük. Induláskor mindjárt kapunk egy EXit; utasítást az utolsó sorba. A program használata meglehetősen egyszerű, menüt nem tartalmaz. Jelen esetben az egyszerűség elsősorban a szolgáltatások szűkösségét jelenti. Az Amospro editorban megszokott módon egy ikonsorból választhatjuk ki a kívánt funkciót. Bal oldalon mindjárt egy E betűt látunk, amivel az editor és a munkaképernyő között válthatunk. Ezen a munkaképernyőn jelenik meg minden amit az interface utasítások létrehoznak. A Load, Save valamint a Run kapcsolókat nem kell magyarázni. Ezeket a Cut és Paste ikonok követik, és ami pedig ezután következik, az a lényeg. Minden fontosabb és sajnos

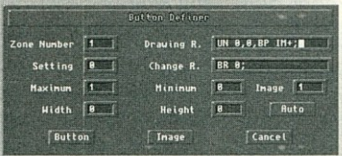


csak alapvető interface funkciót a megfelelő ikonnal tudunk létrehozni. Ilyenkor a beállítások után a munkaképernyőn az egérrel elhelyezhetjük a választott elemet. Ez az ami igazán megkönnyíti a dolgunkat, mivel rögtön látjuk is, mit hova helyezünk. Nem kell számolgatnunk, hogy a koordináta 8-cal vagy 16-tal legyen osztható. Jóváhagyásunk után a kapcsoló, vagy slider megjelenik a munkaképernyőn és az editorhoz hozzáfűződik a megfelelő kód sor. Az editorban levő utasításokat ezután már csak manuálisan tudjuk módosítani. A generálható funkciók a következők:

- Button (Bu)
- Edit zóna (Ed)
- Print (A)
- Slider
- Box
- Circle
- Line

További magyarázatra nincs is szüksége annak, aki már látott interface programot. A programhoz találunk még egy segédeszközt, amivel egy resource bankhoz tartozó IFF képet lehet létrehozni. Mint tudjuk a Resource Bank Editor enélkül nem használható. Néhány dolog annyira szemet szúrt, hogy nem tudom őket lemeztartó alá rejteni. A negatívumok:

- a felhasználandó elemet nem lehet grafikus úton kiválasztani, hanem tudni kell a sorszámát,
- szerkesztés közben nem lehet másik bankot betölteni,
- néha bug-ok jönnek elő,
- csak egyetlen programot lehet egyszerre szerkeszteni,
- egy generált sort később nem lehet csak manuálisan módosítani.



A dokumentáció sajnos csak olasz nyelvű, ezért sok hasznát én nem vettem. Magát az ötletet nem tartom rossznak, de ez az első verzió még eléggé foghíjas. Remélem ezzel a készítőnek sem fog fejébe szállni a dicsőség és további fejlesztésekkel fejezi be a programot.

Az extension

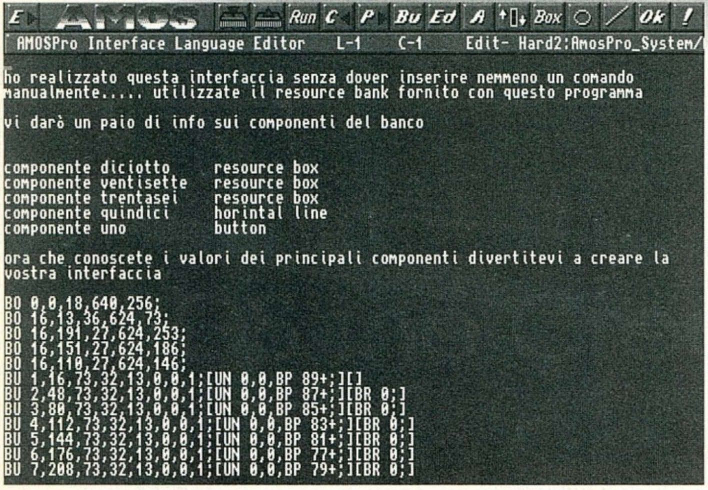
Egy Amos extension olyan gépi kódú rutinok csoportja, ami a meglévő Amos utasítás készletet újakkal bővíti ki. A gyárilag mellékelteken kívül számos extension létezik, amelyek különböző területeken hatékonyabb utasításokat biztosítanak, mint a standard Amosban. Az Amos felépítéséből adódóan nagyon hatékonyan használhatók ezek az extension-ök. Egy extension megírásához persze komoly gépi kódú programozási gyakorlatra van szükség, de erre még visszatérünk. Egy extension mindig valami olyan problémа megoldását nyújtja, ami a meglévő Amos utasítások felhasználásával nem lenne elég hatékony, gyors. Ezeket az új utasításokat a compiler is befordítja a programba, így egyenértékűek a standard utasításokkal. Ilyenekkel már ebben a rovatban is többször foglalkoztunk. pl.: Craft extension, Turbo extension Ldos extension Egy extension felinstallálásakor az Interpreter Setup-ban a 26 extension slot közül a megfelelő helyre kell az extension nevét beírni. Ezt a sorszámot az extension-t tartalmazó lemezen fogod megtalálni. Ahhoz, hogy a különböző programozók által készített extension-ök számai ne akadjanak össze, a sorszámozást a Europress Software koordinálja. Náluk lehet új sorszámot kérni, és így hivatalos Amos kiegészítővé nyilvánítani egy extension-t. Ennyi fért e havi oldalunkra. Egy másik alkalommal még visszatérünk a fentiekre és némi információt adunk azoknak akik saját extension-t kívánnak készíteni.

Azoknak akik a GURU első megjelenése után kapcsolódtak az Amos táborhoz, témák szerint megadjuk az Amos rovat tartalomjegyzékét. Természetesen nem csak ezért érdemes régebbi hiányzó számot pótolni gyűjteményedben.

92/01	Amos első látásra
92/02	File kezelés
92/03	Tömörítés, Screen kezelés
92/04	Az Easy Amos bemutatkozik. Az Amos rendszer felépítése
92/05	Menük
93/01	Amos 3D, Amos 1.34
93/02	Amos 3D
93/03	Amos Professional 1.0
93/04	Az Amos 3D Object Modellere
93/05	Amos Compiler I.
93/06	Amos Compiler II. Az egér használata
93/07	Amos Professional 1.1, Amos V1.35
93/08	Grafikai effektusok
93/09	Bob animáció
93/10	Bob animáció
93/11	Amos Professional 2.0 APro Compiler
93/12	Workbench rutinok
94/01	Turbo extension I.
94/02	Hibák kezelése
94/03	Turbo extension II.
94/04	AmosPro Interface I.
94/05	AmosPro Interface II.
94/06	Shareware Amos prg-k.
94/07	További shareware, pd
94/08	Craft Extension 1.0. I.
94/09	Craft Extension 1.0. II.
94/11	Craft Extension 1.0. III.
94/12	Amos & Workbench.library

Leveleiteket a GURU címére várjuk HAC jeligével!

Lázi & Angler



ZeneMánia

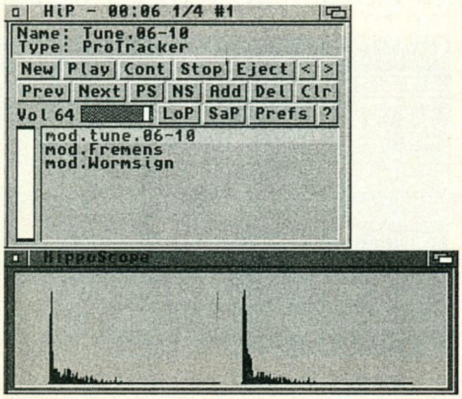
Helló fiúk, helló lányok! Búék mindenkinek (bár amikor ez megjelenik, már lazán benne járunk az 1995. esztendejében. Az új év első zenemániáját olvassátok, jó szórakozást!

XModule 2.6
(Amiga - leírás)

Az XModule egy Amiga Module kezelő program. Az Open-nel betöltött modult képes konvertálni (Save Format...) XModule, Noisetracker, Protracker, Soundtracker, Oktalizer, Oktamed formátumokra, hangszerekkel vagy anélkül (instruments), patternekkel vagy anélkül (patterns). Található a programban egy Pattern editor (Patterns...), egy sample manager (Instruments), benne egy grafikus sample editor, egy song pozíció editor (Sequence...), song információ editor (Songs...) és optimalizálhatjuk a zenét több szempont szerint (Optimization...). Az optimalizálás történhet a nem használt patternek kitörlésével (Remove unused patterns), az azonos patternek kitörlésével (Remove Duplicate Patterns), a fel nem használt hangszerek kitörlésével (Remove Unused Instruments), a loop-olt hangszerek fel nem használt részének letörlésével (Cut Instruments After Loop) és a hangszerek előtt és után levő csend levágásával (Cut Instrument Zero Tails). Ha az összes optimalizálási funkciót kijelöljük, minden bizonnyal le bírunk faragni néhány kilobyte-ot a zenénkből, ami nem hátrány.
Ezeket a funkciókat a mezei ProTracker is tudja, de nem tud konvertálni és optimalizálni, meg aztán lehet, hogy valakinek ez a felület jobban fekszik a munkához.

Hippoplayer
(Amiga - leírás)

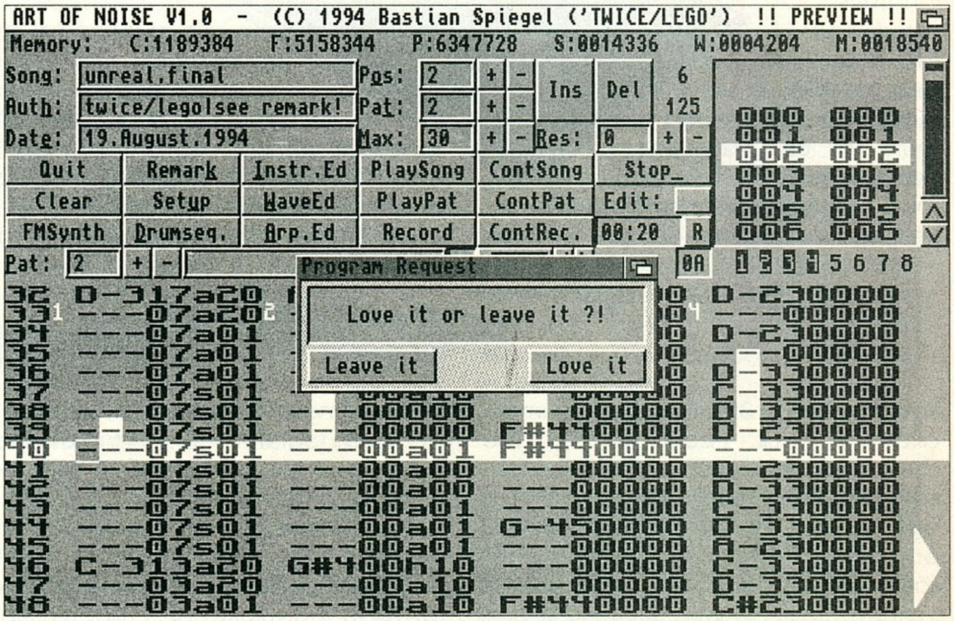
Ha ez így megy tovább, a ZeneMániát átkeresztelem Player Mániára. Sajnos a fejlesztők a lejátszó programok írásával mutatják meg mit tudnak és az az igazság, hogy tudnak, mert a HippoPlayer is egy jól használható program.
Lejátssza a Delta Music, Fast/Multi/Take Tracker 1-32Ch, Fred, Future Composer, Jam Cracker, Med 1-8Ch, Music Assembler, Oktalizer 8Ch, Protracker, Scream Tracker 1-32Ch, Sid, SidMon, TFMX 1-7Ch, The Player formátumokat. A HP memóriaigénye 100 kB.



A program kezelése roppant egyszerű, egy ablakot nyit meg amiben az összes button benne van. A jobb egérgombbal az ablak ki-be kapcsolható. A New törli a modul listát és betölthetünk egy új modult. A Play lejátssza az aktuális modult, ha az nincs, akkor egy újat tölthetünk be. A Stop leállítja, a Cont folytatja a modul lejátszását. Az Eject kiveszi az aktuális modult a memóriából. A Prew/Next az előző/következő modult játssza a listából. A PS/NS olyan zenéknél él, ahol egy zene több dalt tartalmaz (pl.: SID), ezeknél a dalok között tudunk előre/vissza lépni. Az ADD új modulokat fűz a lista végére, a DEL kitörli a kijelölt modult a listából. A CLR törli a teljes listát. A > az aktuális modul elejére, a < pedig a végére ugrik. Az Lop betölti, az SaP kimenti a modul listát. A ? az információs, a PREF pedig a Preferences képernyőt nyitja meg.
A Preferences képernyő az alapvető beállításokra szolgál, a ? pedig némi infoval lát el minket.

Art of Noise
Prewiew
(Amiga - ismertető)

Ígéretes program demo verzióját van szerencsém bemutatni. Egy új zeneszerkesztőről van szó. Hogy mikor használhatjuk a kész verziót azt nem tudom, de a demo alapján leírnék néhány információt.



Az AON minden képernyőmódban fut. Több mint 128 pattern, több mint 256 song pozíció, ami eddig nem volt. Hatvankét különböző effekt parancs. Öt oktáv minden hangszerből (C-1 - B-5). A hangszerek hossza bármekkora lehet. A Sampler-e tele van új effektekkel (Flanger, Phaser, ...). Kezeli a szintetikus hangokat (analóg hangminták wawe táblák alapján). FM hangszer generátor. Protracker kompatibilis. Egyszóval Cool!

Ez a kis ízelítő igen rövid, ahhoz képest amit a program nyújt, de ha kész a végleges verzió feltétlenül visszatérünk rá.

Music Competition

Biztos mindenki járt már DemoParty-n. Biztos mindenkinek aki zenét ír, megfordult már a fejében, hogy meg kellene nyerni a zene versenyt. De hogyan? Erre próbálok most néhány ötlettel szolgálni. Ezek az ötletek persze csak az esélyeket növelik, biztos recept nincs a győzelem megszerzéséhez.
Először is meg kell vizsgálni mi most a menő. Meg kell hallgatni a mostanában rendezett versenyek nyerteseit (persze egy norvég győztes nem biztos befutó Albániában). Ha körülbelül már sejtjük a szavazók igényét, akkor ezek szerint válasszunk stílust. Nem kell feltétlenül ragaszkodni a saját egyéni stílusunkhoz, lehet egy kicsit elkalandozni más irányzatok felé is.
A hangszerek megválasztásánál törekedjünk a tökéletes minőségre. Ne használjuk mások jellegzetes, felismerhető hangszereit és ne használjunk egybe bedigitalizált hosszú szekvenciákat, mert az nem zeneírás és ezt az előválogatásnál a zsűri általában nem kultiválja.
A megírandó zene ne legyen hosszabb három percnél, mert a hallgatóság elunja magát. Az a három perc pedig legyen pergő ütemű nyomulós zene. Ne a végére hagyjuk a csattanót, mert ezt a zenét a közönség egyszer fogja meghallgatni és abból fogja megítélni.
A lényeg, hogy első hallásra leessen az álla a közönségnek. Az, hogy többszöri meghallgatás után már túl egyszerűnek tűnik a zene, ne zavarjon senkit, mert a közönség nem hallgatja meg csak egyszer és utána szavaz a legjobbra.

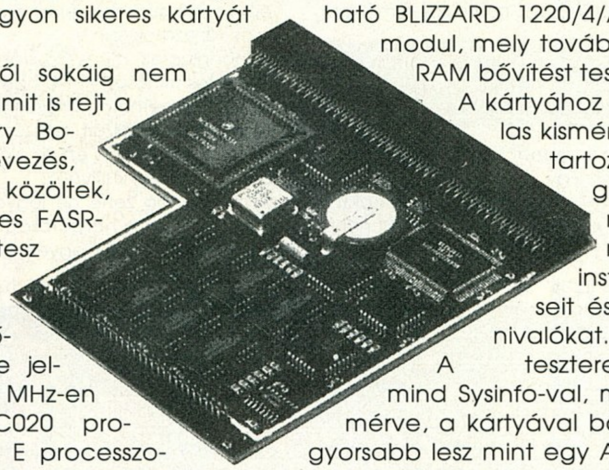
Petroff

Hardware bazár

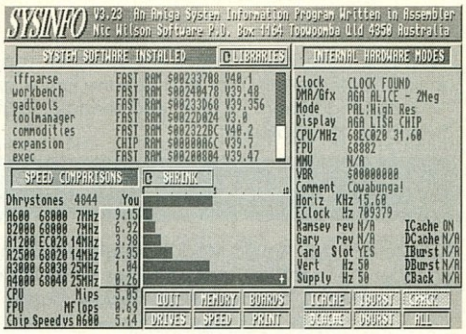
BLIZZARD

1220/4 Turbo Memory Board

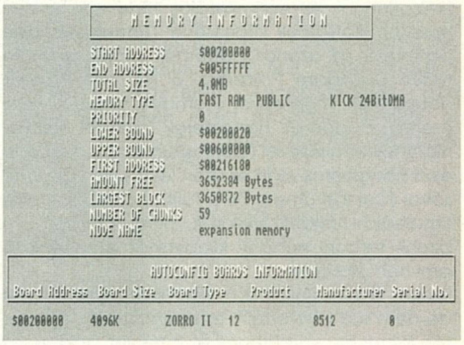
A legutóbbi számban bemutattuk a legújabb Blizzard kártyát, most egy régebbi, de nagyon sikeres kártyát tesztelünk.
A hirdetésekből sokáig nem derült ki, hogy mit is rejt a 'Turbo Memory Board' megnevezés, csak annyit közöltek, hogy 28 MHz-es FASR-RAM elérést tesz lehetővé. A megjelenés óta eltelt időben kiderült, e jellemző egy ~28 MHz-en működő 68EC020 processzort takar. E processzoron kívül 4 MB RAM található a kártyán, melyet rendhagyó módon (feltehetően anyagi okok miatt) felületszerelve találunk a kártyán (8 db MCM44400BN70 tok). A kártyán található még egy foglalat a koprocesszor részére, mely PLCC tokozású 68881 és 68882 típusú lehet. A koprocesszor órajele 14, vagy 28 MHz lehet, vagy külső oszcillátor alkalmazásával 40 MHz-ig terjedhet. Az külső oszcillátornak DIL-8 tokozásúnak kell lennie (más kártyák DIL-14-es tokozásúval üzemelnek).
A kártyán található még akkumulátoros óra és 4 PAL áramkör, melyek a különféle vezérlési funkciókat látják el. A kártya szélén egy 60 pólusú tüskesor van beforraszva, melyre csatalkoztatható BLIZZARD 1220/4/ADD4 bővítő modul, mely további 4 MB FAST RAM bővítést tesz lehetővé.



A kártyához egy 16 oldalas kisméretű leporelló tartozik, mely angol és német nyelven ismerteti az installálás lépéseit és egyéb tudnivalókat.
A teszteredményekről: mind Sysinfo-val, mind AIBB-vel mérve, a kártyával bővített A1200 gyorsabb lesz mint egy A3000-es gép (a teszttől függően kb. 15-50 %-kal). Az A1200-as alapgéphez képest a



gyorsulás kb. 2.5-3×-os. Negatívumként egy dolgot meg kell említeni, ha egyetlen Conner hard disket használunk a géphez, akkor kisebb gondok vannak a resetkor, nem találja a hard



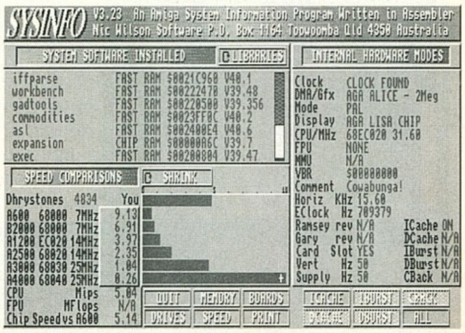
disket. Ha azonban a boot-menübe belépünk, majd a boot gombot válasszuk, akkor boot-ol a hard diskről.
A kártya németországi ára 479 DM.

(JOCO)

TRA 1200

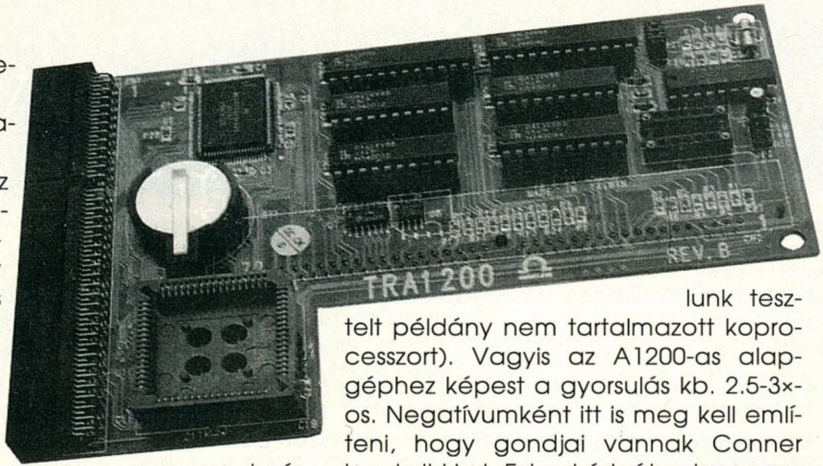
Ez a név is egy 32-bites turbó memóriakártyát takar. Azonban felépítése csak főbb vonalakban hasonlít a Blizzard-hoz. Ilyen hasonlóság, hogy ez is egy ~28 MHz-es, felületszerelt 68EC020 processzort tartalmaz. Másik hasonlóság, hogy szintén PLCC foglalatot találunk a 68881, vagy 68882-es koprocesszor részére. A koprocesszor órajele 14, 28 MHz lehet, vagy külső oszcillátort kell alkalmazni. Az oszcillátornak ezen a kártyán DIL-14 tokozásúnak kell lennie. A kártyán találunk még valósidejű órát, és egy nagyméretű akkumulátort hozzá.

A kártya másik oldalán helyezkedik el egy SIMM foglalat. Ebbe a foglalatba 2, 4, vagy 8 MB kapacitású 32 (36) bites modulokat helyezhetünk. E modulok lehetnek egy, ill. két oldalasan szereltek is. Ennél a kártyánál nincs méret probléma, gond nélkül használhatunk nagyobb modulokat is. A modulokkal szemben egyetlen kikötés van, legfeljebb 70 ns hozzáférési idejűek lehetnek. (Gyorsabb modulok alkalmazása felesleges, a hardware ezen a kártyán sem támogatja.) 8 MB-os modul esetén nem használhatjuk a gépben levő PCMCIA portot, mert ugyanazt a memóriatartományt használják. Az alkalmazott memória méretét és szerelési módját (egy, vagy két oldalas)



jumperek segítségével kell beállítani.

A kártyához rövid útmutató tartozik, mely angol és német nyelven ismerteti a főbb tudnivalókat.



A teszteredményekről: a kártya sebességi adatai gyakorlatilag megegyeznek a megelőzően bemutatott kártyáéval (az eltérések abból adódnak, hogy az általunk tesztelt példány nem tartalmazott koprocesszort). Vagyis az A1200-as alapgéphez képest a gyorsulás kb. 2.5-3×-os. Negatívumként itt is meg kell említeni, hogy gondjai vannak Conner hard diskkel. Ezt a kártyát sajnos nem sikerült rábírni az együttműködésre. Más típusú hard diskek (pl. Maxtor) esetén semmilyen probléma nem jelentkezett. Sőt, a gyorsabb processzor és a FAST RAM miatt lényegesen gyorsult a disk műveletek sebessége. Míg az alapgépen csak kb. 1.5 MB/s volt az átviteli sebesség, a kártyával kb. 2.2 MB/s lett.

A kártyának van még egy pozitív tulajdonsága, hogy Magyarországon is kapható. A kártya ára 19.990 Ft (ÁFÁ-val együtt) és megvásárolható az Acomp Kft. üzleteiben. (Itt mondanánk köszönetet a kártyáért is, hogy megkaptuk tesztelésre.) Végül felhívnánk a figyelmet arra tényre, hogy a kártya a megadott összegért nem tartalmaz RAM-ot, azt külön kell megvásárolni.

(JOCO)

MEMORY INFORMATION

START ADDRESS	$00200000
END ADDRESS	$005FFFFF
TOTAL SIZE	4.0MB
MEMORY TYPE	FAST RAM PUBLIC KICK 24BitDMA
PRIORITY	0
LOWER BOUND	$00200020
UPPER BOUND	$00600000
FIRST ADDRESS	$0020FE10
AMOUNT FREE	3837168 Bytes
LARGEST BLOCK	3824976 Bytes
NUMBER OF CHUNKS	61
NODE NAME	expansion memory

AUTOCONFIG BOARDS INFORMATION

Board Address	Board Size	Board Type	Product	Manufacturer	Serial No.
$00200000	4096K	ZORRO II	10	2640	0

	Blizzard 1220	TRA1200
CopyBack Mode	N/A	N/A
Instruction Cache	ON	ON
Instruction Burst	N/A	N/A
Data Cache	N/A	N/A
Data Burst	N/A	N/A
Central Processing Unit Type	68EC020	68EC020
Memory Management Unit Type	N/A	N/A
Floating Point Unit Type	68882	NONE
Vector Base Register (VBR) Address	$00000000	$00000000
Ramsey Chip Revision (A3000)	N/A	N/A
Gary Chip Revision (A3000)	N/A	N/A
DMA/Gfx Chip	AGA ALICE - 2Meg	
Display Mode	PAL:High Res	
Display Chip	AGA LISA CHIP	
VBlank Frequency in Hz	50	50
Power Supply Frequency in Hz	50	50
Horizontal Frequency in KHz	15.60	15.60
Card Slot Installed	YES	YES
Hardware Clock installed	CLOCK FOUND	
EClockFrequency in Hz	709379	709379
SPEED COMPARISONS AGAINST KNOWN MODELS & PERIPHERALS		
A500 512k or A600 with 1MB CHIP ONLY	9.16	9.13
B2000, A2000, A1000 or A500 with fast ram	6.93	6.91
A1200/14 68EC020 ICACHE 2MB CHIP ONLY	3.98	3.97
A2500/14 A2620 68020 card	2.35	2.35
A3000/25 68030 ICACHE IBURST DCACHE NODBURST.	1.04	1.04
A4000/25 68040 ICACHE DCACHE COPYBACK	0.26	0.26
CPU Million Instructions per Second	5.05	5.04
FPU Million Floating Operations per Second	0.69	N/A
Speed of Chip Memory vs A600 Chip Memory	5.14	5.14
Dhrystones per second	4846	4833
Nics Comment	Cowabunga!	
CPU speed in MHz	31.60	31.60

Ez eddigi tesztekben leginkább csak hivatkoztunk arra, hogy AIBB-vel is teszteltük a kártyát, de csak SysInfo-val mért adatokat adtunk meg. Ennek a fő oka az volt, hogy a terjedelmi korlátokat általában be kell tartani. Így a nagyobb terjedelmű és részletesebb adatokat kellett elhagynunk. Ismerkedjünk meg röviden magával a programmal is!

Az AIBB az Amiga Intuition Based Benchmark rövidítés, ami arra utal, hogy az elvégzett tesztek a rendszerszofware alatt futnak. A tesztek mérik a különböző típusú utasítások végrehajtási idejét, adott jellegzetes feladatoknak megfelelő utasítás sorozatban. Más tesztek a memória területek másolási sebességét, vagy a grafikus elemek (vonalak, ellipszisek) kirajzolási idejét. Ugyanazon tesztnek több változata is van: léteznek 68000, 68020+, koprocesszor nélküli lebegőpontos, 68881/68882, ill. 68040 lebegőpontos kód változatban futtatható (ha a hardware lehetővé teszi). E miatt az elvégezhető tesztek száma nagy, közel 70 db. A kapott eredményeket az általunk választott viszonyítási alapra vonatkoztatva is megjeleníti, így nem kell az abszolút számokból arányokat kézi úton kiszámítani.

A táblázatban most sem vállalkoztunk minden adat megadására, kiválasztottuk a szerintünk fontosakat és azokat adtuk meg. Viszonyítási alapnak az alapkiépítésű A1200 modellt választottuk, főleg azért, mert az 1200-eshez készült kártyákat kívánjuk összehasonlítani. A többi kártyát és gépet csak a tájékoztatás miatt vettük fel a táblázatba. A megadott teszt eredmények közül egyedül a Memory Access Latency Index lóg ki, mert ott a tényleges adat van megadva. E paraméter azzal kapcsolatos, hogy a processzor milyen gyakran kerül várakozásra amiatt, hogy a buszt más használja. Természetesen ennél a tesztnél a kisebb érték a jobb eredmény. A többi tesztnél a nagyobb relatív érték jelenti a jobb eredményt, függetlenül attól, hogy a mért érték eredetileg képpont/másodperc, vagy egyszerűen másodperc volt.

(JOCO)

Magyarázat:
a tesztek 68000-as kódra vonatkoznak, kivéve a lebegőpontosokat, melyek 68020+ és koprocesszorra vonatkozak (szürke színnel jelölve az oszlop tetejénél).

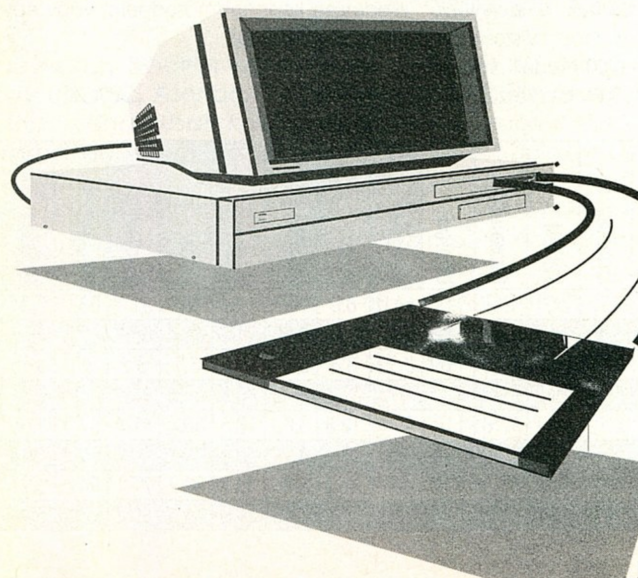
	Writepixel	Sieve	Dhrystone	Sort	Matrix	IMath	MemTest	TGTest	EmuTest	InstTest	EllipseTest	LineTest	Savage	FMath	FMatrix	BeachBall	Flops	TranTest	FTrace	CplxTest	MemAccLatInd
A1200 + 4 MB + 68882	1.45	1.17	1.81	1.43	1.48	1.49	2.17	1.25	1.95	2.01	1.36	1.08	56.0	8.0	7.97	1.84	18.9	31.1	33.7	2.34	4.1
Blizzard 1220/4	1.79	2.27	3.18	2.65	2.77	2.77	3.63	1.33	3.40	3.50	1.53	1.08	111.5	14.8	3.05	21.3	36.4	56.9	62.3	4.03	5.0
TRA 1200	1.79	2.27	3.17	2.65	2.77	2.76	3.63	1.34	3.39	3.49	1.55	1.09	3.12	3.4	3.04	3.1	3.1	3.2	3.1	3.18	5.0
Blizzard 1230-III (50 MHz)	2.71	4.17	5.58	5.31	5.05	4.68	4.61	1.66	5.36	6.22	1.92	1.11	197.4	27.8	6.08	40.8	66.6	94.1	118.1	7.31	6.1
A3000	1.02	2.08	2.78	2.64	2.52	2.36	2.37	1.44	2.72	3.11	1.18	1.66	98.9	13.8	3.03	18.5	33.4	47.4	57.3	3.65	6.1
A4000/040	5.11	3.20	9.55	7.26	4.68	6.43	1.27	1.80	9.19	5.73	2.28	1.09	78.8	124.2	8.29	60.6	193.8	50.2	59.0	14.4	8.1
GVP 1230 (40 MHz)	2.46	3.38	4.49	4.26	4.08	3.49	3.99	1.56	4.39	5.04	1.78	1.10	157.9	22.3	5.05	33.3	53.2	77.1	94.6	5.91	6.1
GVP 1230 (50 MHz)	2.60	4.15	5.02	5.17	4.89	4.46	4.21	1.33	4.72	5.70	1.76	0.95	197.5	27.6	6.03	39.6	66.6	89.2	117.0	6.96	7.1

PC ABC – Az alapok

Eddig már igen sok mindennel foglalkoztunk a sorozatban. Kiveséztük a PC memóriáját, a fontosabb DOS paranscsokat, a rendszerfile-okat és még ezer más dolgot. Most a 6.0-ás DOS egyik legfontosabb újítását szeretném bemutatni, a menüt tartalmazó config.sys-t.

A 6.0-ás DOS előtt ha egy program speciális beállításokat igényelt (pl. memória területén), akkor minden egyes alkalommal át kellett írni a rendszerfile-okat, majd utána vissza. Később megjelentek erre segédprogramok, de az igazi megoldás a menüs config.sys.

A menüs config.sys lényege, hogy többféle rendszerbeállítást tartalmaz, és ezek közül boot-olás után, egy menüből tudjuk kiválasztani az éppen megfelelőt. Most pedig lássuk, hogyan is néz ki! Adok egy mintapéldát, és a hozzá tartozó magyarázatokat írom le. Amint láthatjátok szögletes zárójelek közé írt nevekkel kell jelezni, hogy hol kezdődnek az egyes modulok:



A (COMMON) sor után következő rész tartalmazza az összes konfigurációra egységesen vonatkozó dolgokat. Ez általában a file végén szokott lenni.

A config.sys-ben az első jelölés a (MENU) kell legyen. Ez alapján írja ki a gép nekünk a kiválasztó menüt bootolás után. A jelölés alatti részbe kell beírjuk az egyes változatok neveit az egymás alatti sorokba a következőképpen:

MENUITEM=név1_CONFIG, kiírandó szöveg

A név1-ként fogja keresni és megtalálni a DOS ezt a változatot. A "," után adható meg, hogy mit írjon ki a gép a menüben emlékeztetőül (Ha például ezt a változatot csak a DOOM-hoz használjuk, akkor ide beírható ez röviden). Miután beírtuk egymás alá az összes változat nevét a fenti módon, akkor már csak a munka java van hátra, be kell írjuk egyenként a konfigurációkat.

A (név1_CONFIG) jelöléssel tudjuk jelezni, hogy ez a sor után fog következni a név1 elnevezésű konfiguráció. Utána beírjuk az aktuális sorokat.

Ha két konfiguráció közül az egyik csak annyiban tér el a másiktól, hogy néhány plusz sor van benne (annak egy kibővített változata), akkor nem kell az előző minden sorát még egyszer beírni, hanem van egy parancs mellyel egy teljes konfigurációt belevehetünk egy másikba:

INCLUDE=név1_CONFIG

Ha van néhány sor, mint pl. *files=; buffers=, ...,* mely mindegyik konfigurációban ugyanaz, akkor azokat vagy a fentebb említett módon a (COMMON) jelölésű részbe téve nem kell 100-szor újra beírjuk. Egy-egy mindig érvényes sort beírhatunk csak úgy, natúr a file elejére. Ilyen lehet pl. az a sor, mely hangkártyánk driver-ét tartalmazza.

A menüs config.sys igen kényelmessé teszi mindennapjainkat. Egy alkalommal kell csak nekiülni, jól végiggondolni és összeállítani a különböző, leggyakrabban használatos konfigurációkat, és ezzel megspóroljuk magunknak azt, hogy minden egyes új program betöltésekor hosszasan szenvedjünk míg elindul.

A nagy szerkesztés beindítása előtt célszerű csinálni egy boot-lemezt (format a: /s), és rámásolni a mostani config.sys-t és autoexec.bat-ot. Így ha valamit elhibázunk, és nem indulna a gép, akkor a lemezről indítás után lesz honnan újrakezdeni. Még egy fontos dolog maradt hátra: A menü bejelentkezése után az F5-öt megnyomva úgymond tisztán indul a gép. Ekkor nem tölti fel sem a config.sys-t, sem mást.

A következő részben előreláthatólag a memmaker működését mutatom majd be.

Kérdéseiteket ne tartsátok magatokban! Válaszolok rájuk.

Charlie

Apró hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnének ismerkedni a programmal.
A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

A1200 42.000, hozzávaló 68030-as (MMU, Coopr.) turbókártya 63.000, C1940 multiscan monitor 46.000, Conner 60 MB winchester (2.5 "-es) 16.000 Ft-ért eladó.
Bálint József
5000 Szolnok, Városmajor u. 58. 3/12

486-os multimédia PC SONY CD-vel GRAVIS 16-bites hangkártyával, garanciával eladó vagy elcserélhető AMIGA 1200 + profi tartozékokra, megegyezéssel.
Gácsér Attila
5600 Békéscsaba, Petőfi 2. 4/27
Tel.: 446-075

ParNet, illetve AT-buszos (2.5 -> 3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD controller eladó.
Vámos László
Tel.: 184-97-43

Keresek Amiga 500-hoz TV-Modulátort, 1 megás bővítőt.
Huszár Roland
8700 Marcali, Katona József u. 5/b

AMIGA 500-as számítógép Kickstart 1.3/2.0 és 2.5 Mbyte RAM-mal együtt eladó!
Plósz Tamás
Tel.: (42) 312-980

A1200 250 HD + 250 lemez és egy scanner eladó. Irányár 80.000 Ft.
Szigetvár, Szent István ltp 24. 2/23.
Tel.: (73) 312-997

Keresek 2.0 MB órás bővítőt A500-ba.
Winkler György
7100 Szekszárd, Remete u. 5.
Tel.: (74) 317-357

Eladó egy 15 hónapos PHILIPS 8833 II monitor (25000)
Tel.: 83/314-870

---

286 16/20 MHz-es alaplap 1 MB RAM-mal 4500 Ft-ért eladó.
Hollósi László
2544 Neszmély, Fő út 89/B

Eladó Amiga 1200, PHILIPS 8833 monitor és lemezek. Keresem PC-re a Miracle Piano Teaching System programját (Amiga és NES verzióval rendelkezem).
Tel.: (72) 332-280 vagy 06-30-462-046

Amiga 1200 + 210 MB HD + 70 db lemez: 70.000 Ft. Külső drive: 7.000 Ft. 400 db márkás lemez: 22.000Ft. Színes monitor /C64-Amiga-video/ - szűrővel: 15000Ft. Vagy ez mind egyben + joy + könyvek: 110.000! Eladó még eredeti: Mortal2, Hired Guns, Alien Breed Tower Assault: 4000 Ft/db. Számla van!
Ifj. Koós Miklós
8171 Balatonvilágos, Dózsa u. 53.
18 óra után: 88-380-787

Amiga 500 (1 MB), 1084S color monitor, mouse, joystick, 100 db lemez 45.000 Ft-ért eladó!
Tel.: 06-26-330-448

Amiga 500, bővítő, 1084S monitor, 130 lemez, lemeztartó, számítógép-állvány csak 49.900 Ft-ért eladó.
Rácz Péter
Tel.: 271-49-58 (este)
183-59-87

Eladó egy 15"-os Mono VGA monitor (Low Radiation) 10.000 Ft-ért. Egy Highscreen Modem (LC 2496) 9600 bps max. Fax küldésre is jó 6.000 Ft-ért. Amiga 500-hoz: AT Emulator (Vortex AT-Once) 7.000 Ft-ért, PC billentyűzet csatlakozó 2.500 Ft-ért, Amiga Action Replay MKII 5.000 Ft-ért.
Tel.: (84) 315-040, 16 óra után.

Eladó Amiga 500 V1.3, 1 MB RAM-mal, TV-Modulátorral, 20 lemezzel, új joyjal. Ár: 20.000 Ft.
Bura Sándor
7020 Dunaföldvár, Alsóburgondia u. 13.

FATE - GATES OF DAWN (eredeti) tulajdonosokkal keresem a kapcsolatot. Megvétel vagy információcsere (Amiga 500)
ifj. Moró Ferenc
2612 Kosd, Agárdi u. 1.
Tel.: (27) 314-373

MONARCH megkaptam az üzeneted.
Hívj fel: (96) 421-305

C-64, magnó, joystick, kazetták, lemezek, szakkönyvek és egyéb tartozékok 12.000 Ft-ért sürgősen eladó.
Szabó Mihály
Tel.: 267-36-89

ORSZÁGOS TECHNO-SCENE! HA KOMPUTERES ZENÉBEN PÖTYÖX, AZONNAL JELENTKEZZ! FELTÉTEL: VALAMILYEN TECHNIKAI ESZKÖZ.
INFO: (36) 320-372

Eladó egy Amiga 1200-as gép + 405 MB-os wincsi (tele) + stereo Monitor + 4 MB Fast RAM + 3,5" és 5.25"-os külső drive. Valamint 3.5"- és 5.25"-os lemezeim programmal tele 55, ill. 40 Ft/db (1400 db van)
Kummer Miklós • 9700 Szombathely, Szt. Imre Herceg út. 95.
Tel.: (94) 323-274

Keresek 486DX/50 v. 66 MHz-es PC-t CD-ROM-mal, hangkártyával, wincsivel, SVGA monitorral és egyéb kiegészítőkkel.
Kummer Miklós • 9700 Szombathely, Szt. Imre Herceg út. 95.
Tel.: (94) 323-274

Eladó 486DLC/40 MHz, cooproc., 4 MB RAM,125 MB HDD (250 MB-ra duplázva), 3.5 & 5.25"-os FDD, Trident SVGA (512 k), color SVGA monitor (0.28 dp), SB PRO, bill., egér, joy, 100 db HD-s lemez, könyvek, minitorony ház. Ár megegyezés szerint! AMIGA 1200-ast beszámítok!
Navratil Sándor
2517 Kesztölc, Malom Köz 9.

Eladó C64, 1541 floppy, color monitor, több mint 100 lemez 30.000 Ft-ért.
T.: 164-4568 (este)

Kazincbarcikai és környékbeli A1200 tulajdonosok jelentkezését várom!
Tel.: (48) 316-072

Eladó egy 1 MB-os ATARI ST színes monitorral és 40 disk játékkal 43.000 Ft-ért.
Tel.: 284-95-67

Eladó Amiga 500 + SCSI HD + 3 MB külön is, olcsón.
Tel.: 258-09-04

Eladó Amiga 500 V1.3-2.0 Kickstart, 2.5 MB bővítés, 160 MB HD, 5.25-ös külső drive, Action Replay 3.0, Midi Interface, Mouse-Joy átkapcsoló, lemezek.
Érdeklődni lehet: (23) 381-643

Sürgősen eladó 2 db vadonat új Turtle Beach FM + WaveTable szintis hangkártya. 100 % SB Pro kompatibilis, 20.000 Ft/darab áron. Tartozékként 1 CD-nyi játék.
Tel.: 290-3158, este 8 után

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

A megrendelőlapról fénymásolatot elfogadunk!
Zárt borítékban kérjük elküldeni a megrendelőlapot!

MULTIMEDIA CENTER

CREATIVE

Sound Blaster 2.0	6.800,-
Sound Blaster PRO	10.700,-
Sound Blaster 16VE	12.400,-
Sound Blaster 16MultiCD	16.700,-
Sound Blaster 16MCD ASP	20.900,-
Sound Blaster AWE32	32.700,-
SB Discovery Pack	40.400,-
SB Game Blaster Pack	44.100,-
SB Multimedia Office Pack	79.600,-
SB DigitalEdge 3X Pack	96.100,-

GRAVIS

Ultrasound	17.050,-
Ultrasound MAX	28.480,-

PC konfigurációk

ház, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 512k VGA, billentyű, 210MB HDD

386DX-40, MONO	*73.690,-*
386DX-40, SVGA	*89.260,-*
486SX-40, SVGA	*97.180,-*
486SX-40, SVGA LR	*99.050,-*

ház, 4MB RAM, 1.2+1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, bill., 210MB HDD

486DX-40cx, SVGA LR	*111.510,-*
486DX-40cx, LR,NI	*113.930,-*

mint a fenti, de VLB vezérlőkkel

i486DX2-66, LR,NI 14"	*126.210,-*
i486DX2-66, LR,NI 15"	*136.210,-*

! ÚJ ! TURTLE BEACH

Monte Carlo 16bit	14.160,-
Monterey 16bit	52.060,-
Tropez 16bit	33.100,-
Tahiti 16bit	40.020,-
Maui Wave	22.930,-
Wave for Windows	12.540,-
MultiSound	59.000,-

Több, mint 700 CD-ROM

GAME, EDU, ADULT, MOVIE, GRAPH, SOUND, DESKTOP, CDI

MÁR 1.200,-Ft-tól

CYBER WAR	11.120,-
SYNDICATE PLUS	11.040,-
ULTIMA I-IV.	8.320,-
INCA 2	6.160,-
FIFA International Soccer	11.120,-

AKCIÓ

MITSUMI CD-ROM 4x IDE	**26.000,-**
Maxtor 420MB HDD	**20.900,-**
ST 540MB HDD	**25.000,-**
ST 1GB HDD IDE	**49.000,-**
15" Monitor Peacock	**38.000,-**
OLIVETTI JP450 nyomtató	**42.000,-**
M.Média hangszóró 2x40W	**8.000,-**
Mouse pad 100,- 3.5 HD floppy	**40,-**

ÉSZ KÉP

1065 Bp., Lázár u. 10.(az Opera mögött)
Tel/Fax:131-3502, 131-3503, 131-3504

Áraink ÁFA nélküliek, egy év garanciát tartalmaznak. Az árváltozás jogát fenntartjuk.

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magán személyek jelentkezését várjuk a 183-4153-as telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Hirdetésfelvétel cégek részére ugyanitt.

Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

...db * 198 Ft = ... Ft

☐ GURU 1992/1
☐ GURU 1992/2
☐ GURU 1992/3
☐ GURU 1992/4
☐ GURU 1992/5
☐ GURU 1993/1
☐ GURU 1993/2

...db * 165 Ft = ... Ft

☐ GURU 1994/9-10

...db * 278 Ft = ... Ft

☐ GURU 1993/3
☐ GURU 1993/4
☐ GURU 1993/5
☐ GURU 1993/6
☐ GURU 1993/7
☐ GURU 1993/8
☐ GURU 1993/11
☐ GURU 1993/12
☐ GURU 1994/1
☐ GURU 1994/2
☐ GURU 1994/4
☐ GURU 1994/5
☐ GURU 1994/6
☐ GURU 1994/7
☐ Joypad 94/1
☐ Joypad 94/2
☐ Joypad 94/3

...db * 179 Ft = ... Ft

Összesen: .... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1089 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1089 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (2028 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (1014 Ft)

GURU 95/1

PC CD

CLUB KoBaK

ACES OF THE DEEP	8.380	OCEAN BELOW	2.270
ALONE IN THE DARK 2	7.960	OUTPOST	7.980
ARMORED FIST	7.900	PGA TOUR GOLF	8.040
BATTLE BUGS	7.410	PIRATES GOLD!	2.520
BLADE WARRIOR	2.780	PROTOSTAR	3.810
BLOODNET	6.520	QUANTUM GATE	4.990
CENTRAL INTELLIGENCE	6.520	QUARANTINE	7.320
CLASSIC LIBRARY	9.830	RAVENLOFT	8.130
COMANCHE	8.040	RETRIBUTION	6.750
CREATURE SHOCK	9.830	RETURN TO ZORK	4.120
CYBERWAR	9.850	RISE OF THE ROBOTS	8.490
CYCLEMANIA	6.750	SAM & MAX	6.510
DAWN PATROL	7.770	SANTA'S X'MAS CAP.	2.780
DEATH GATE	6.750	SEAWOLF	7.300
DRAGON LORE	7.770	SECRET W. OF THE LUFT.	3.760
EARTH SIEGE	7.550	SILENT SERVICE II	2.270
ECSTATICA	8.890	SPACE PIRATES	8.380
F15 III	2.520	SPACE QUEST COLL. 1-5	8.600
F1GP	2.520	SPACE SHUTTLE	2.210
FALCON GOLD	7.550	SYSTEM SHOCK	9.270
FREDDIE FISH	7.730	THE 7th GUEST	4.700
GHOSTS	8.040	THE ANIMALS!	2.270
GS 2000	2.520	T. FOR. OF DR. RADIAKI	6.720
HELL	8.350	T. LEGEND OF KYRANDIA	3.990
ISLE OF THE DEAD	3.620	THEME PARK	8.380
KING'S QUEST COLL. 1-6	7.770	THE PSYCHOTRON	6.030
KYRANDIA 3.	6.810	TRANSPORT TYCOON	7.770
LANDS OF LORE	8.660	TORNADO; FALCON 3.0	5.430
LITTLE BIG ADVENTURE	9.270	U.S. NAVY FIGHTERS	9.520
MAD DOG McREE	4.290	UNDER A KILL. MOON	9.850
MAD DOG II THE LOST GOLD	5.420	VOYEUR	7.490
MAGIC CARPET	9.520	WARCRAFT	7.490
NASCAR	7.730	WOLF	7.960
NOCTROPOLIS	8.810	ZEPHYR	7.120
NOVASTORM	8.890		

Az árak tartalmazzák az ÁFA-t!

Tagoknak 10% kedvezmény. Tagsági 250 Ft/hó.
Március 30.-ig belépők között nyereménysorsolás!
1024 Budapest, Margit krt. 29/B.
Tel./Fax: 136-24-83
Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13

A Rendszerbarát

Az előző részekben a node-okkal ismerkedtünk, ezúttal is hasonlóan folytatódik a sorozat.

Gyakran szükséges eldönteni azt, hogy egy lista tartalmaz-e elemeket vagy üres. Erre számos módszer kínálkozik, azonban csak kettőt érdemes megemlíteni. Akár az *lh_TailPred* mező mutat a listafejlécre, akár az *ln_Succ* mező NULL értékű, akkor a lista üres. C-ben ezek az eljárások a következőképpen írhatóak:

```
/* az egyik használható módszer... */
if (list->lh_TailPred == (struct Node *)list)
   printf("list is empty\n");

/* a másik használható módszer... */
if (NULL == list->lh_Head->ln_Succ)
   printf("list is empty\n");
```

Assembly kódban, ha A0 mutat a listafejlécre, ezek a módszerek a következő módon írhatóak:

```
; az egyik módszer...
CMP.L    LH_TAILPRED(A0),A0
BEQ      list_is_empty

; a másik módszer...
MOVE.L   LH_HEAD(A0),A1
TST.L    LN_SUCC(A1)
BEQ      list_is_empty
```

Mivel az LH_HEAD és az LN_SUCC null értékű eltolások, a második esetet az alkalmazott assembler egyszerűsítheti, vagy optimalizálhatja.

Alkalomadtán egy programnak végig kell lépkednie a lista elemein, hogy megtaláljon egy meghatározott node-ot, mely meghatározott értékű mezőt tartalmaz, vagy egyszerűen csak kiírja a lista elemeit. Mivel a lista mind előre, mind vissza irányban láncolva van, a listán történő lépkedés mind a fej (head), mind a vég (tail) felől történhet.

A következő kódrész egy ciklust használ a node-ok nevének kiírásához:

```
struct List *list;
struct Node *node;

for (node = list->lh_Head ;
           node->ln_Succ ;
           node = node->ln_Succ)
    printf("%lx -> %s\n",node,node->ln_Name);
```

Általános hiba a head és tail node-ok feldolgozása. Az érvényes node-oknak nem NULL értékű az következő és megelőző node-ra mutató pointerjük. Az előbbi mintapéldában a hurokból akkor lépünk ki, amikor *node->ln_Succ* NULL értékű. Egy másik általános hiba, hurokban úgy felszabadítani egy node-ot, hogy utána már a szabad memóriára hivatkozva érjük el a következő node-ot. Ebben az esetben egy átmeneti tárolásra használt (segéd)pointer segíthet.

Assembly-ben sokkal hatékonyabb egy look-ahead pointer használata, mely a következő node-ra mutat. A példában megkeressük az első nullától eltérő prioritású node-ot:

```
          MOVE.L  (A1),D1      ; első node
scan:     MOVE.L  D1,A1
          MOVE.L  (A1),D1      ; a következő node
          BEQ.S   not_found    ; lista vége...
          TST.B   LN_PRI(A1)
          BNE.S   scan
          ...                  ; találtunk...
not_found:
```

A következő C példaprogram az eddig leírtak illusztrálására szolgál:

```
#include <exec/types.h>
#include <exec/lists.h>
#include <exec/nodes.h>
#include <exec/memory.h>
#include <clib/alib_protos.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <string.h>
#include <stdio.h>

#ifdef __SASC
void __regargs __chkabort(void) {}
#else
#ifdef LATTICE
int CXBRK(void)  { return(0); }
void chkabort(void) {}
#endif
#endif

/* a függvényeink prototype-jai */
VOID AddName(struct List *, UBYTE *);
VOID FreeNameNodes(struct List *);
VOID DisplayNameList(struct List *);
VOID DisplayName(struct List *, UBYTE *);

struct NameNode {
  struct Node nn_Node;
  UBYTE  nn_Data[62];
        /* Node-specifikus adat */
};

#define NAMENODE_ID   100
       /* a "NameNode" típusa */

VOID main(VOID)
{
  struct  List    *NameList;
  /* esetünkben MinList is működne */

  if (!( NameList = AllocMem(
          sizeof(struct List), MEMF_CLEAR)) )
    printf("Out of memory\n");
  else {
    NewList(NameList);
    /* a fejléc előkészíése használatra */

    AddName(NameList,"Name7");
    AddName(NameList,"Name6");
    AddName(NameList,"Name5");
    AddName(NameList,"Name4");
    AddName(NameList,"Name2");
    AddName(NameList,"Name0");
    AddName(NameList,"Name7");
    AddName(NameList,"Name5");
    AddName(NameList,"Name3");
    AddName(NameList,"Name1");

    DisplayName(NameList,"Name5");
    DisplayNameList(NameList);

    FreeNameNodes(NameList);
    FreeMem(NameList,sizeof(struct List));
    /* listafejléc felszabadítása */
  }
}

/* Egy NameNode struktúra létrehozása, a megadott névvel. A függvény nem jelzi vissza a
memóra hiányból adódó sikertelenséget. */
VOID AddName(struct List *list, UBYTE *name)
{
  struct NameNode *namenode;

  if (!( namenode = AllocMem(
      sizeof(struct NameNode),MEMF_CLEAR) ))
    printf("Out of memory\n");
  else {
    strcpy(namenode->nn_Data,name);
    namenode->nn_Node.ln_Name =
                          namenode->nn_Data;
    namenode->nn_Node.ln_Type =
                          NAMENODE_ID;
    namenode->nn_Node.ln_Pri = 0;
    AddHead((struct List *)list,
                   (struct Node *)namenode);
  }
}
/* Az egész lista felszabadítása, a fejlécet
is beleértve. A listafejléc nem kerül aktuali-
zálásra a felszabadítás folyamán. Bemutatja,
hogy kell a felszabadított memóriára történő
hivatkozást elkerülni. */
VOID FreeNameNodes(struct List *list)
{
  struct NameNode *worknode;
  struct NameNode *nextnode;
  /* az első node */
  worknode = (struct NameNode *)
                            (list->lh_Head);
  while (nextnode = (struct NameNode *)
                (worknode->nn_Node.ln_Succ)) {
    FreeMem(worknode,
                    sizeof(struct NameNode));
    worknode = nextnode;
  }
}
/* A lista minden node-ja nevének kiírása */
VOID DisplayNameList(struct List *list)
{
struct Node *node;

  if (list->lh_TailPred ==
                        (struct Node *)list)
    printf("List is empty.\n");
  else {
    for (node = list->lh_Head ;
               node->ln_Succ ;
               node = node->ln_Succ)
      printf("%lx -> %s\n", node,
                            node->ln_Name);
  }
}
/* A megadott névvel megegyező összes node he-
lyének kiírása. */
VOID DisplayName(struct List *list, UBYTE
*name)
{
struct Node *node;

  if (node = FindName(list,name)) {
    while (node) {
      printf("Found a %s at location %lx\n",
                         node->ln_Name, node);
      node = FindName((struct List *)node,
                                   name);
    }
  } else printf("No node with name %s
                            found.\n",name);
}
```

A megosztott listák használatával kapcsolatban könnyen versengési problémák léphetnek fel, ha egy olyan listával dolgozunk, melyen egynél több taszk osztozik. Egyetlen exec listakezelő függvény sem dönt a listához hozzáférésről, így előfordulhat az, hogy egy másik taszk éppen módosítja a listát, míg a mi taszkunk lépked rajta, és így egy nem konzisztens képét látjuk a listának. Ez könnyen a rendszer megsérüléséhez vezethet.

Általánosságban nem lehetséges olvasni, vagy írni egy megosztott listát anélkül, hogy előtte más taszkokat kizárnánk a hozzáféréstől. A lista minden használójának azonos hozzáférés-megosztási eljárást kell használnia. Az Amigán számos ilyen módszert használnak. Némely listákat szemaforokkal védenek. Az **ObtainSemaphore()** függvény hívással szerezhetjük meg egy ilyen listán a rendelkezési jogot (mint arról már a korábbi részekben írtunk). Néhány lista különleges hozzáférés-megosztási eljárást igényel. Például az intuition **LockIBase(0)** függvényének meghívása szükséges mielőtt bármelyik intuition listát használnánk. Más listák használata csak a **Forbid()** vagy a **Disable()** hívása után lehetséges.

Legközlebb befejezzük a listák ismertetését és egy új témakört kezdünk meg.

(JOCO)

A legutóbbi számban néhány szót már szóltam az aritmetikai kódolás nevezetű tömörítési algoritmus hatékonyságáról. Hogy mitől hitték azt hogy nem lehet ennél hatékonyabbat írni?
A matematikusok a következőt szúrták el, csináltak egy képletet, ami egy halom adat információtartalmát adja meg. Ezt a képletet megnézték, és azt mondták, hogy ez a képlet azt mondja meg nekünk, hogy az adott információ mennyi helyen fér el. Az aritmetikai kódolás is erre a méretre tömörített, tehát nem lehet nála jobbat írni. Igen ám, de én két cáfolatot is tudok erre a tételre, és mivel minden olyan tétel amire egy ellenpélda is akad a matematikában hamisnak tekintendő, ezért a tétel hamis. Ezeket a cáfolataimat majd később le fogom írni, de előtte lássuk magát az aritmetikai kódolást.

Az aritmetikai kódolás tulajdonképpen egy pár függvénnyel is leírható, de nézzük meg inkább érthető formában. Mikor először láttam róla leírást, akkor egy 4 betűs példán keresztül magyarázták el, és azóta is sokszor találkozom ezzel a példával, úgyhogy én is ezt fogom használni. Tehát a példa: AABA. Kíváncsi vagyok, hogy ki mit tippel: hány bit+ fejléc ez tömörítve, a megoldást azért elárulom: 1 bit. Jól látod, ez negyed annyi mint amit a Huffman módszer használata esetén kapunk, pedig a huffman itt a saját maximumát teljesíti (1/8-ára tömöríti a file-t). Ennél többet a Huffman csak abban az esetben tud, ha minden byte egyforma (ezért nem alkalmazható bitek tömörítésére).

Nézzük akkor az algoritmust:
1. Megszámoljuk, hogy milyen byte-ból (bitből!) hány darab van.
2. Kiszámoljuk az elemek relatív gyakoriságát.
3. Minden byte-hoz hozzárendelünk egy olyan intervallumot ami a (kezdet, kezdet + relatív gyakoriság) formában felírható, de úgy, hogy ezek nem fedhetik át egymást, és mindegyikük része a (0,1) intervallumnak, (de egy intervallum 'alsó vége' megegyezhet egy másik intervallum 'felső végével').
4. A (0,1) intervallumot szűkítgetjük, a fenti intervallumokat és a lejjebb ismertetett képleteket használva.
5. És a legrövidebb az intervallumba beleférő számot eltároljuk.

byte	darabszám	rel. gyak	intervallum
A	3 db	0.75	0..0.75
B	1 db	0.25	0.75..1

Nézzük hogy hogyan is szűkítgetjük az intervallumot.

```
A            A             B              A
0..1 ---> 0..0.75 ---> 0..0.56 ---> 0.42..0.56 ---> 0.42..0.53
```

Milyen érdekes, pont belefér a 0.5 vagy binárisan írva a 0.1 és ebből a 0. az mindig megoldás, hiszen az intervallum felső határát nem választhatjuk, csak az alsót (lehetne úgy is, hogy csak a fölsőt, és az alsót nem, de akkor sem lenne szükség az 1 tárolására, hiszen ahhoz csak 1 féle byte lehet a fileban, azt meg már a fejlécből ismerjük, és tudjuk, hogy hány darabot kell belőle leírni, azért nem választhatjuk mindkettőt, mert akkor az utolsó karaktert nem tudnánk kibontani), így kijön a bináris 1. Mivel ez így önmagában kicsit nehezen érthető, leközlöm a képleteket is. Régi alsó és Régi felső néven fogom nevezni az intervallum régi határértékeit, új alsóként és új felsőként az új határértékeit, és Char Alsó és Char felső néven a karakterhez tartozó intervallum két határértékét.

```
Hossz := Régi felső - Régi alsó
Új alsó := Régi alsó + ( Hossz × Char alsó )
Új felső := Régi alsó + ( Hossz × Char alsó )
```

Na ez a 3 képlet a híres tudományosság, remélem nem túl megterhelő. Mivel a matematikusok most örülnek, hogy valami olyat látnak amit meg is értenek, ezért gyorsan leírom a kibontást is. Azt legalább nem kell képlettel teleraknom. Ja, és van egy jó nagy előnye: nagyon egyszerű. Kísérleti módszereket fogunk alkalmazni, és itt is a (0,1) intervallum lesz a kiindulásként használt info, meg persze a karakterek darabszámából ismét kiszámolt intervallumok. (Ha nem jöttél volna rá, itt is a karakterek darabszámát tároljuk, pont úgy mint a huffmannál.)

```
                              0..1
                             /    \
1. karakter               A /      \ B                      A
                           /        \
                    0..0.75 ./     0.75..1 X
                         /  \
2. karakter           A /    \ B
                       /      \
                0..0.56 ./   0.56..0.75 X                   AA
                     /  \
3. karakter       A /    \ B
                   /      \
            0..0.42 X   0.42..0.56 ./                       AAB
                          /  \
4. karakter            A /    \ B
                        /      \
                0.42..0.53 ./   0.53..0.56 X                AABA

./ : (pipa) ez a megfelelő karakter. A szám belefér a kapott intervallumba.
X  : ez nem a megfelelő karakter. A szám nem fér bele a kapott intervallumba.
```

Az intervallum szűkítésére ugyanazt a módszert kell használni mint a betömörítésnél, és így byte-onként próbálgatva el lehet jutni a megoldásig. Ha egy karakter jó, akkor nem kell az adott karakternél tovább próbálkozni, hanem a következő karaktert kell megkeresni. Az ábra magáért beszél, de ha valaki mégsem értené, hogy miről van szó, annak elárulom a nagy titkot: A lehetséges file-ok fastruktúrába szervezhetőek, és a kibontáskor ennek a fának egyes ágait járjuk be, de bárhol érjünk is rossz helyre, a következő elágazásnál már tudni fogjuk, hogy rossz felé mentünk és visszafordulhatunk. A megoldás kicsit hasonlít az 1 és n közötti szám kitalálásának algoritmusához, itt is mindig k részre bontjuk a lehetséges számok halmazát, és a részhalmazokról, egy egyszerű ellenőrzéssel eldöntjük, hogy melyikben van a megoldás, és arra meghívjuk ugyanezt az algoritmust. Ez ideáig nagyon szép és érthető, sőt az ember kis file-okat fejben, nagy file-okat papíron is tud tömöríteni, (titkosírás, kódolt puska, ...) a baj csak ott van, hogy ehhez változópontosságú lebegőpontos aritmetika kell, de azt a gép nem tud, és nagyon nehezen akarja megtanulni, főleg a relatív gyakoriságok kiszámításához szükséges osztás megtanítása, és a tizedestörtekkel való szorzás megtanítása jelent sok munkát. Kevés kóder és programozó tudja megcsinálni, de azok is nagy, bonyolult és lassú

kódot produkálnak, ráadásul a koproci nagyon ajánlott, de még úgy is lassú, és a pentium hibája pedig a 486DX-re korlátozza ennek az algoritmusnak a futásképességét. Ott már elviselhető sebességet produkál. Egy-két nagyobb program install anyagában azért nyugodtan alkalmazhatod, de demóban nem célszerű a használata. Egy érdekesség ezzel a sebességi problémával kapcsolatban: az aritmetikai kódolás az egyike annak a néhány tömörítési algoritmusnak, aminek a betömörítési rutinja gyorsabb mint a kibontási.
Sokan kérdezik, hogy mitől tömörít jobban mint a Huffman, a válasz nagyon egyszerű: A Huffman algoritmus minden byte-ot egész biteken tárol, míg az aritmetikai kódolás törtbiteken. A másik gyakori kérdés, hogy miért lehet az aritmetikai kódolással bitenként is tömöríteni, míg a Huffman módszerrel nem. A válasz megint ugyanaz, mert az aritmetikai kódolás töredékbitekre is tömörít, a Huffman meg csak egész bitekre, így a Huffman, vagy változatlanul hagyná a bitsorozatot, vagy negálná, míg az aritmetikai kódolás a gyakoribb bitet kevesebb mint egy biten tudná ábrázolni, és a ritkább bit sem igényelne nagyon sok tárolóhelyet.

Adaptív aritmetikai kódolás

A lényeg ugyanaz mint az adaptív Huffmannál, de itt nem a fát, hanem az egyes byteokhoz rendelt intervallumokat kell frissíteni. A 21. század számítógépein már elviselhető sebességgel fog futni. Addig mindössze annyit érdemes vele kezdeni, hogy papíron gyakoroljuk.

Javított aritmetikai kódolás

Mivel ez az algoritmus jobban tömörít mint az aritmetikai kódolás, ezért azt lehet rá mondani, hogy könnyen lehet, hogy hibás, hiszen mennyi matematikus tartja elméleti határnak az aritmetikai kódolást (már ez előtt is volt egy hatékonyabb az LZW+ARITMETIKAI, de erre találtak valami kifogást). De a hibalehetőség kizárt. Ugyanaz a trükk ami már a 94/11-es GURU-ban is szerepelt javított Huffman néven, de itt nem a fát hanem a kis intervallumtáblázatot frissítjük, és természetesen nem Huffman, hanem aritmetikai kódolást használunk. Amint észre vesszük, ez egy ciklussá szervezett rekurzív algoritmus, ahogy az eredeti aritmetikai kódolás is az, de a ciklus elejét egy kicsit előrébb kell tenni ehhez a javításhoz.

Miért működnek a tömörítés algoritmusok?

Byterun vagy RLL, LZSS, LZW: Mert hosszú részeket helyettesítenek jóval rövidebbekkel, és ritkán és rövid részeket helyettesítenek kicsivel hosszabbakkal.
Huffman, aritmetikai: Mert adott hosszúságú részeket helyettesítenek különböző hosszúságú részekkel úgy, hogy a gyakoribb részek helyettesítésével szerzett nyereség több legyen mint a ritkább részek helyettesítésével elvesztett vesztesség. A lényegük az, hogy egy adott hosszúságú tömörítetlen egységet a relatív gyakoriságával fordítottan arányos hosszúságú tömörített egységekkel helyettesítik. Minél pontosabban közelítik meg a fordított arányosság szerinti jelhosszat, az egyes módszerek annál jobban tömörítenek. Ez az eredeti magyarázat, de annyit lehet módosítani, hogy relatív gyakoriság helyett valószínűséggel számolunk, és a valószínűséget minél jobban meghatározzuk annál jobban tömörít egy adott algoritmus, és a hátralévő részben számolható relatív gyakoriság pontosabb értéket ad meg mint az egész file-ra kiszámolt relatív gyakoriság, de ez számításigényes. Az adaptív algoritmusok azért tömörítenek kevésbé, mert kevésbé rendelkeznek pontos képpel a file tartalmáról mint a hagyományos, vagy javított algoritmusok. Minél pontosabb képet tudunk plusz helyfoglalás nélkül alkotni egy adott file-ról a fejléc és a korábbi adatok felhasználásával, annál hatékonyabb lesz a tömörítés. Gyakori megoldás a következő: Az LZW+huffman tömörítést használó programok az azonos típusú file-ok tömörítésénél kiindulásul az előző file-ok adatait is felhasználják az előző file LZW csoportjainak felhasználásával. Egy folyamatos animáció tömörítésénél nagyon jól fel lehet használni az előző képeket, hiszen általában a kép jó nagy része megegyezik az előző képkockával, és ha csak a különbséget tároljuk le, és azt, hogy melyik képpont egyezik meg az előzővel és melyik különbözik, egy bizonyos mennyiségű különbség után már újból az egész képet tömörítjük be. Azt hogy volt-e elég különbség az 1 biten lehet ábrázolni, a különbségek helyét úgy ábrázoljuk mint egy tömörített monokróm képet, a fehér pontok jelezhetik a különbséget.

Most, hogy tisztában vagyunk az elterjedt algoritmusokkal, és alapjaikkal, az egyszerűbb trükkökkel, rátérhetünk a képtömörítésnél használt speciális, adatvesztést okozó trükkökre. Ezeket csak képtömörítésre lehet használni! Ezek a trükkök a következőt csinálják: A hasonló színeket egyforma színekre cserélik, ezáltal a kép jobban tömöríthető lesz. Esetleg leszedik róla a pontmintákkal készített árnyalatokat, ha a tömörítési algoritmusnak így kedvezőbb, vagy pont ilyen mintákkal kialakított árnyalatokkal helyettesítik az eredeti színeket, ha az algoritmusnak nincs szüksége a csíkokra, de a sok egyforma színű pontra igen. Sokszor fordul elő, hogy egy kép több különböző felbontású részből áll, hiszen a szélek kockássága nem zavarja azt aki középre figyel, viszont jelentősen csökkenti a kép helyfoglalását. Ezek a trükkök felelősek a legtöbb CD-s program grafikájának kockásságáért, csíkosságáért, sok JPEG és MPEG elkenődéséért. Ezek nélkül a CD-s programok megalkotása valóba nagy munka lenne, hiszen a képek nem férnének föl a CD-re letárolva, úgyhogy számolgatni kéne mint a lemezes programoknál. A CD-n egyébként a tömörítés gyorsít, sokan tudjuk, hogy egy megduplázott CD lemez gyorsabb egy duplasebességű meghajtóban mint egy duplázatlan, ugyanis egy kellően gyors algoritmus gyorsabban bontja ki az adatokat, mint a tömörített és a tömörítetlen méret közötti különbséget a gép beolvasná CD-ről... Tehát a tömörítésért nem mindig kell idővel fizetnünk.

Mivel 2 oldalra én sem tudok sokkal több tömörítetlen szöveget bezsúfolni, és tömörítve meg nem sokan tudnák elolvasni, ezért sajnos azt kell mondanom, hogy a jövő hónapban folytatom a témát.

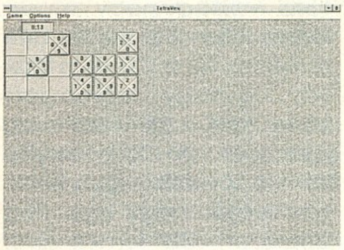
Varju Gergely

Microsoft Entertainment Pack

Nem olyan régen írtam a Microsoft Windowshoz készült szórakoztató programcsomag első darabjáról. Nohát kérem szépen azóta megkaptuk a csomag további három részét, és úgy gondoltuk, hogy érdemes róluk néhány szót ejteni. A kettes, hármas és a négyes rész is hasonlóan épül fel mint az első, vagyis néhány kis program van rajtuk, melyek között található logikai és ügyességi játék is. Ízelítőképpen néhány rövid mondatban bemutattam a választékot, hátha valakinek megjön tőle a kedve egy kis játékra.

A kettes csomag tartalma:

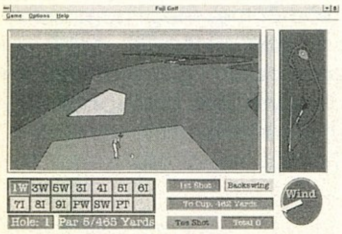
Freecell: ez egy nagyon jó kártyajáték. Nekem az egyik nagy kedvencem, ezzel a programmal kapcsolatban ezért elfogult vagyok. Szerintem az egyik legjobb játék az összes közül ami a csomagokban található.



IdleWild: ez nem játék, hanem egy képernyővédő, de nem ugyanaz, mint az első lemezen, hanem természetesen új dolgokat tud (pl. Mandelbrot, pókháló).

Jigsawed: egy egyszerű puzzle, amiben képeket lehet összerakosgatni. Sajnos a hozzá adott képek minősége eléggé kritikán aluli...

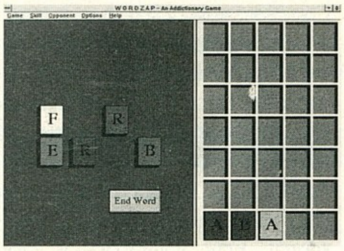
Pipe Dream: még a jó öreg C64-ről ismert csőépítős játék. Nem rossz!



Rodent's Revenge: egy rettentő egyszerű ügyességi/logikai játék. Sok szót nem érdemes rá pazarolni.

RattlerRace: ismét egy ősjáték, amiben egy egyre nyúló kukaccal kell a pályán levő almákat megkajálni.

Stones: príma kirakós játék, ami a (remélem) mindenki által ismert Mahjong-hoz hasonlítható, persze csak nagyon távolról.

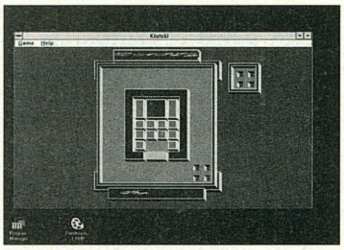


Tut's Tomb: szoliter típusú kártyajáték, a gyengébbik fajtából.

A hármas csomag tartalma:

Fuji Golf: ki gondolná, de ez egy golfjáték. Kicsit primitív, akkor már inkább a nagy Microsoft Golf. Vagy még inkább a Volkswagen.

IdleWild: ugye ezt már mindenki ismeri?



Klotski: logikai játék, méghozzá nem is rossz. Egy vörös négyszöget kell egyik helyről a másikra átjuttatni úgy, hogy közben sok másik kis négyszöget kell az útjából eltologatni. Egyszerűen hangzik? Próbáld ki.

LifeGenesis: Conway-féle életjáték.

SkiFree: jajj. Ez egy rettenetes síelő játék. Az egyedüli jó az benne, amikor hosszú síelés után megkajál minket a Jeti.

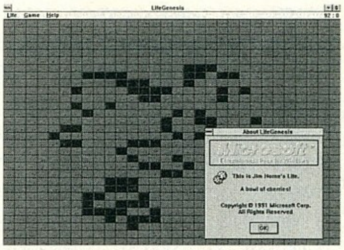
Tetravex: ez egy puzzle játék amiben egy négyzethálóba kell kirakni kis köveket úgy, hogy azoknak az oldalán szereplő számok vagy betűk a mellette levő kő számával illetve betűjével megegyezzenek. Nem is olyan könnyű.

TriPeaks: sokadik kártya pakolgatós játék... Hagyjuk...

WordZap: szókirakó játék, elég jól el lehet vele szórakozni, de egy kis angol tudás nem árt.

És végül a négyes csomag tartalma:

Jezzball: ebben a játékban az a cél, hogy a pályának legalább 75 %-át elfoglaljuk a pat-



togó labdák elől. Az ős PC-seknek biztos mond valamit, ha azt mondom, hogy a Xonix-hoz hasonlít.

Maxwell's Maniac: egy másik labdajáték, csak sokkal egyszerűbb mint a másik. Az a cél, hogy a kék részéről átereljük a labdákat a pálya piros részére egy cippzárat húzogatva.

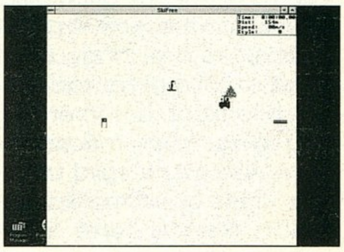
Chip's Challenge: hoppá, egy igazi Epyx játék! Ebben egy kisfiúval kell egy labirintusban chipeket összegyűjtögetni, ahol mindenféle akadály nehezíti az utat.

Dr. Black Jack: na ez vajon mi lehet?

Tic Tac Drop: amőba-szerű játék, de itt nem négyzethálón zajlik a játék, hanem néhány oszlopból (amelyek üregesek) álló alakzatba kell a golyókat beleejteni.

Go Figure!: matematikai játék, amiben az a cél, hogy egy megadott értéket kell elérni úgy, hogy adott számokból és műveleti jelekből összeállítunk egy matematikai kifejezést.

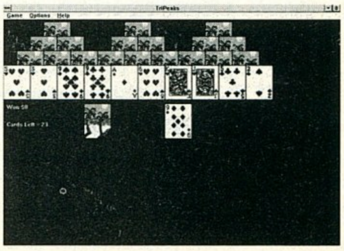
Chess: nem fogjátok kitalálni: ez egy sakkprogram. Nem vetekedhet persze a nagyokkal,



de mégiscsak egy sakkprogram, és szerintem nagyon sok embernek igencsak kemény ellenfele lehet ez is.

Röviden ennyi lenne a menü, mindenki válogasson kedve szerint. Vannak egészen jó programok, de olyanok is, amiket bizony le kéne már cserélni, hiszen már a shareware kategóriába sem férnek bele, legalábbis ami a minőséget illeti...

DrótMalac



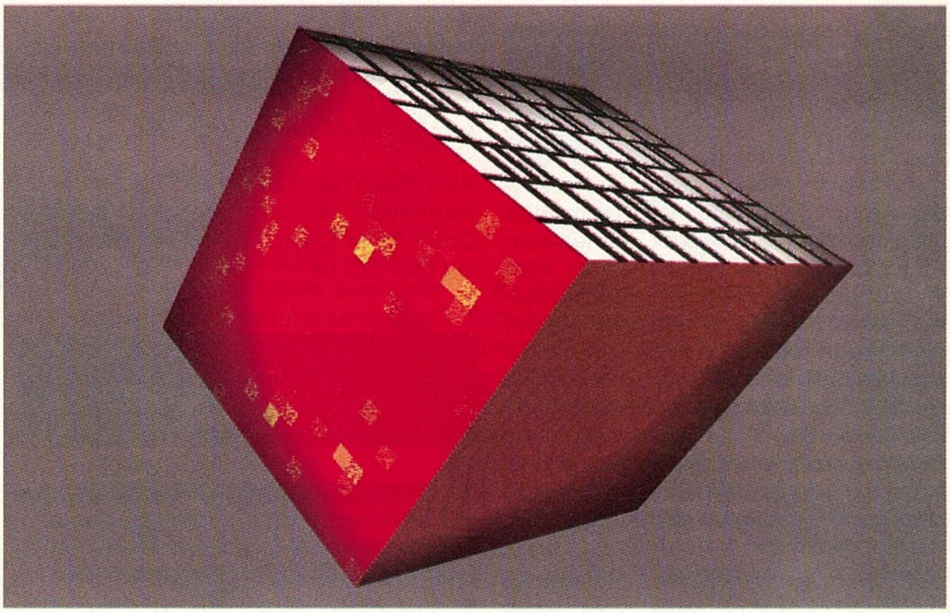


Boldog új évet! Remélem még nem késő az új évi jókívánság. Különben is az idén még ez az első alkalom, hogy találkozunk. Megnyugodva látom, hogy mindnyájan itt vagytok, nem hiányzik senki. Akkor talán el is kezdhetjük a mókázást.

Először kezdjük az Impulse háza tájáról érkező hírekkel. Jó, most folytassuk valami mással. Hogy az Impulse-ról nem írtam semmit? Akkor biztos nem kaptam róla híreket.

Komolyra fordítva a szót, aztán jobbra fordítva, majd két sarok után balra, el is érkezünk talán valahová. Egyik igen jó barátom vetette fel a következő problémát: Egy kocka alakú tárgyat szeretett volna készíteni Imagine-nel, amely kinézetre betonból van. A megfelelő érdesség kialakításához talált is egy jópofa brush-t, amelyet altitude map-ként kívánt felhasználni. Idáig OK, de amikor Flat X, Flat Z módban rakta fel a brush-t, a kocka oldalánál a minta "megfolyt", amikor Wrap X, Wrap Z-t használt, akkor pedig a mintázat torzult el, nem lett egyenletes a beton érdessége. Mi a megoldás?

Próbálkozhatunk úgy, hogy három irányból helyezzük el a képeket, méretüket pontosan akkorára állítva, hogy csak a vele szemben lévő oldalakat fedje, de ne érjen rá az oldalfalakra. Elvileg ez sok kísérletezéssel megoldható, de akkor meg az lesz a baj, hogy a különböző méretű vetítések miatt a kocka egyes oldalain nem lesz egyforma a mintázat sűrűsége. Felejtsük is ezt el.



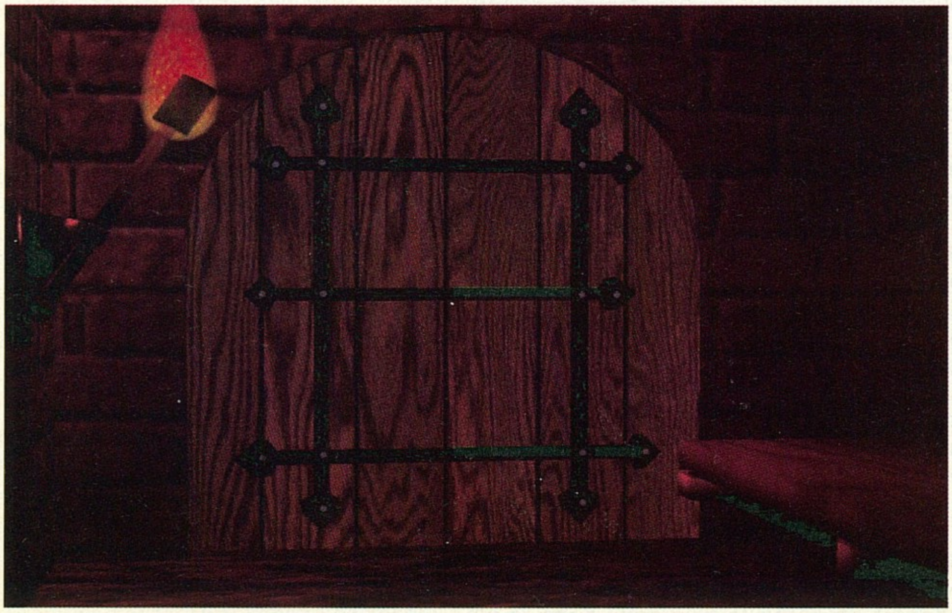
1. kép

Az igazi megoldás abban rejlik, hogy a textúrák és brush-ok megjelenését le tudjuk korlátozni bizonyos felületelem-csoportokra. A kívánt felületeket subroup-okba foglalva adhatjuk meg. Egyszerre csak egy felületcsoportra korlátozhatjuk a megjelenést, de ez nem okoz gondot, mivel korlátlan számú subgroup-ot hozhatunk létre, az egyes felületelemek pedig több alcsoportba is tartozhatnak egyidejűleg.

A kívánt alcsoport nevét a textúra, vagy a brush setup kérdezőjében lehet megadni a "Restrict to Subgroup" input mezőben. A brush kérdezőjében helyhiány miatt csak a "Subgroup" nevet viseli ez a mező. Sajnos nincs szelektor, így a név megadását manuálisan kell végezni.

Ha egy kép vagy textúra megjelenését valamely alcsoportra korlátoztuk, az még nem jelenti azt, hogy az adott mintázat automatikusan a kiválasztott felületeknek megfelelő elhelyezkedésbe kerül, erről nekünk kell gondoskodni.

A probléma felvetésénél volt szó arról, hogy a mintázatnak egyenletesnek kell lenni. Ezt úgy érhetjük el, ha az egyes felületcsoportokra feszített képek, vagy textúrák méretét azonosra állítjuk a Transform Axes-ben a Size pontnál. Mivel a program a képeket alapból mindig úgy helyezi el, hogy annak tengelye egybe esik a tárgyéval, és teljesen befedi azt, így ha csak nem változtattuk meg a méretüket, ezzel nem kell törődni.



2. kép

folytatás a 72. oldalon

HÍREK

FoliworkX
az új CD-ékhez!

A német COME (Corporate Media) cég egyik vezető felhasználója a professzionális Amiga rendszereknek: animációs trükkökre specializálódtak amelyeket Amiga segítségével készítenek el. Mint minden profi felhasználót, természetesen őket is elkapta a láz: milyen lehet vajon programokat írni. Több termékük is megjelent ilyen pl. a PhotoworkX amely PhotoCD képek kezelésére alkalmas.

Ennek a szoftvernek egy mutációja a PholiworkX amely a Kodak PhotoCD szabványból kialakult Protfolio CD-k kezelésére alkalmas. A Portfolio CD tulajdonképpen nem más mint hangokat, zenéket és interaktív részeket is tartalmazó PhotoCD.

A FoliworkX minden Amigával együttműködik amely legalább 2MB RAM-ot, OS2.0-át vagy jobbat és CD-ROM meghajtót (vezérlőszoftverrel) magában foglal.

Ára: 130 DM,-

Corporate Media Bödekerstrasse 92. 30161 Hannover Tel.: 0511-661043 Fax : 0511-668279

PhotoGenics
Az új sztár?

Egy kis angol cég már régóta dolgozik rajzoló és képfeldolgozó programján ami a keresztségben a PhotoGenics nevet kapta. A cég a napokban szállítja az első változatot és tulajdonságaira nézve ötvözi az ADPro által megszokott képfeldolgozó funkciókat, a hagyományos Deluxe Paint féle rajzolási lehetőségekkel. Természetesen többféle képformátum ismer a program, ezek: IFF, JPEG, GIF. A megszokott rajzeszközök mellett rendelkezésre állnak a természetes médiákat mímelő funkciók is: kréta, toll, szén, stb. A Photgenics-ből nem hiányozhat a valódi szórópisztoly, valamint a látható alpha csatornák.

Egyszerre több képet is szerkeszthetünk, ezek egy-egy szabadon méretezhető ablakban foglalnak helyet. 24 bites képek manipulálása közben gyors, HAM8-as megjelenítést látunk.

Minimális konfiguráció a Photogenics használatához: Amiga 1200 (AGA) Kickstart 3.0 2 MB RAM

A program ára Angliában: £60.

Almathera Tel.: +44-181-687 0040 Southerton House, Boundary Business Court 92-94 Church Road, Mitcham Surrey CR4 3TD UK

Raptor 3
A fenevad

Az amerikai Deskstation technology nevét a Video Toaster Screamer utódjai a Raptor sorozat tagjai tették ismertté. Ezek tulajdonképpen különböző teljesítményű Windows NT alapú gépek, amelyet Amigák vezérelnek és LightWave 3D animációs és modellező program képeinek leképzését végzik.

A Raptorok legújabb generációja immár a harmadik egy komplett Windows NT munkaállomás, amely továbbfejleszthető a processzormodul cseréjével. A processzormodulon első lépésben MIPS vagy ALPHA processzorok találhatók, a cég később bővíteni kívánja ezt a kört. 1995-ben legalább 5 különböző modul kapható majd. Az első kapható modulon egy R4600-as MIPS processzor lesz, amely ugyanolyan sebességen jár majd mint a RAPTOR 2-ben, de 30-50%-al nagyobb teljesítményt nyújt a 66Mhz-es kétutas gyorsítótárának köszönhetően. A központi tár választhatóan 64 vagy 128 bites elérésű lehet, amely közel duplájára növeli a memória sávszélességet a RAPTOR 2-höz képest.

90 napon belül szállítja a DeskStation Technology a 330 MHz-en járó Alpha 21064A AXP processzorra épülő modult. Néhány hétre rá pedig a tervek szerint bemutatják a legújabb 21164-es típusjelű változatot. E legutóbbi megduplázza a 21064A teljesítményét azonos órajelen. Természetesen ezekhez a processzorokhoz már alapkiépítésben is tartozik gyorsítótár, ami 256 bites szélességű.

Mindezek a processzorkártyák ugyanahhoz az alaplaphoz csatlakoztathatók. Ez 4 PCI, 4 ISA és dupla SCSI csatlakozási felületet tartalmaz.

A DeskStation Technology kifejezetten hangsúlyozza tájékoztatóiban, hogy a moduláris RAPTOR 3 kifejezetten ideális gép a hamarosan megjelenő Windows NT alatt is futó LightWave 4.0 számára.

DeskStation Technology, Inc. Tel.: (913) 599-1900 Fax : (913) 599-1900

Draco
Amiga utód

Még nem dőlt el az Amiga sorsa, a a német MacroSystem cég már bejelentett egy saját fejlesztésű, Amiga alapú gépet a Draco-t. A Draco 1995 derekán jelenik meg és MC68060 processzorra épül. Az operációs rendszere először Amiga OS, később UNIX-ot is tervez a MacroSystem. Az új számítógépben nem lesznek megtalálhatók az Amiga speciális chip-jei, az ún. Custom chip-ek.

A Draco lelke egy új buszrendszer a Direkt-Bus, erre csatlakozik majd a RetinaBLT grafikus kártya speciális változata, valamint a Vlab-Motion. Az új buszrendszer sávszélessége 20 MB/sec, ami lehetővé teszi teljes felbontású 100%-os JPEG minőségű képszekvenciák digitalizálását és visszajátszását.

Azok az Amiga programok amelyek az Amiga operációs rendszerén keresztül kezelik a a képernyőt, azok működni fognak a Draco-n is.

Torony házában 32 bites SIMM memória modulokkal bővíthető a memóriája 128 MB-ig. Alaplapra integrálva található egy gyors, SCSI-II-es vezérlő, a meglévő hardverekkel kompatibilitás kedvéért 5 darab Zorro-II-es bővítőhely is helyet kapott.

Alapkiépítésben is a rendszer része egy 3x sebességű CD-ROM meghajtó, viszont nem lesz hajlékony-lemezmeghajtó. A programok installálása SCSI vagy párhuzamos felületen keresztül lehetséges.

A Draco ára még nem ismert, de a MacroSystem előzetes információi szerint nem fogja meghaladni egy kiépített Amiga 4000/040-es árát. A cég a Retina és Vlab kártyák tulajdonosainak speciális cserelehetőséget biztosít majd Dracora.

MacroSystem Computer GmbH, Friedrich-Ebert Str. 85, 58454 Witten, Tel.: 02302-80391 Fax : 02302-80884

Marinov 'Gaborca' Gábor

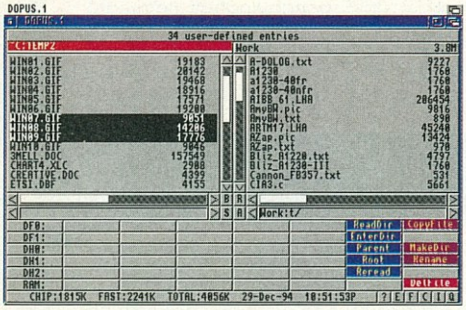
PD ZÓNA

TwinOpus 1.0

PC az ablakban

A parnet-hez képest a twin-express csak nagyon szegényes szolgáltatásokat nyújt, csak a program saját shelljéből irányíthatjuk a programot. Ez főleg akkor kényelmetlen, ha nem ugyanabból az alkönyvtárból kívánunk több file-t átmásolni, hanem a lemezen szétszórva elhelyezkedő file-okra van szükség.

Két Amiga, vagy egy Communicatorral felszerelt CD^{32} között lehetőség van a sernet használatára is, mely a parnethez hasonló. Azonban rendelkezik egy hátrányos tulajdonsággal: a lehetségesnél jóval kisebb a maximális átviteli sebessége.



A TwinOpus tulajdonképpen a DirectoryOpus-hoz írt ARexx makrók gyűjteménye, melyek segítségével (két pipe-on keresztül) a program kommunikál a TwinExpress-szel. A program használata az elindítása után viszonylag egyszerű, azonban az elindítás és az előtte szükséges konfigurálás elég fárasztó. A kezelés során is vannak kisebb kényelmetlenségek, de remélhetőleg a következő verzió(k) jobb(ak) lesz(nek). A program és a mellékelt pipe-handler freeware.

TIFFView 1.14

Képmegjelenítés és konvertálás

E program segítségével lehetőség van beolvasni, megjeleníteni, kinyomtatni TIFF, MacPaint, IFF, GIF és JPEG képeket. Továbbá támogatja a datatype-ok használatával további formátumok kezelését. Lehetőség van TIFF, GIF, JPEG és IFF formátumban a képek mentésére is.

Eredetileg csak TIFF képek kezelésére írták a programot, jelzi ezt a támogatott TIFF formátumok változatossága is: az 1 bites monochrome-tól a 24 bites true-coloron keresztül, egészen a 32 bites CMYK (színbontott) képekig. A program támogatja a Mac formátumú TIFF-eket is.

A GIF és JPEG résszel sincsenek problémák, de az IFF részből valahogy kimaradt a HAM/HAM8 képek kezelését végző programrész. Ezzel összefügghet, hogy max. 256 színben jeleníti meg a képeket. Szolgáltatásként lehetőség van a képek gamma állítására.

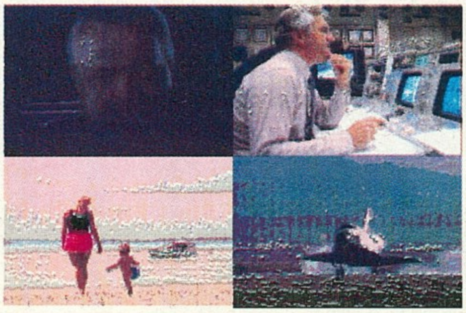
A program freeware, működéséhez OS2.04+-t igényel.

TAPAVI 1.2

Windows-os animációk

A Video for Windows formátum elterjedésével egyre több .avi kiterjesztésű file érhető el. E file-okat használják a különféle Windows-os játék, entertainment, multimédia stb. programok. Természetesen igény mutatkozik arra is, hogy Amigán is megnézhető legyen egy-egy digitalizált film.

Bár az Amiga grafikai felépítése nem ideális a chunky típusú animációk lejátszására, az AGA chip-készlet megjelenése után több avi-player is megjelent.



TAPAVI használatával lehetővé válik bizonyos formátumú avi file-ok lejátszása (pl. msvc/cram, rgb video, és pcm audio). További formátumok támogatása is várható (pl. Indeo). Az említett hardware okok miatt nem képes teljes képernyő méretű filmek lejátszására (erre sok PC sem képes). Bár a program támogatja a 16 bit színmélységű video formátumot, az alkalmazott fix palettás megjelenítés miatt az eredmény nagyon szegényes. A programmal lehetséges nagyobb méretű file-ok lejátszása is, mert egyszerre nem tölti a memóriába az egész file-t.

A program működéséhez AGA chipkészlettel rendelkező gépre van szükség.

flick 1.4

További animációk...

Az Autodesk által definiált fli/flc formátum a legnépszerűbb animációs formátum a 3D-s grafikai programok körében (legalábbis PC-n). A flick segítségével lehetővé válik a file-ok lejátszása Amigákon is anélkül, hogy az Amigán elterjedt formátumúra konvertálnánk. Lassabb gépek esetén, a kívánt lejátszási sebesség eléréséhez szükséges lehet egyébként is a konverzió.

A programmal lehetőség nyílik bármely OS2.04+ gépen lejátszani az fli/flc animációkat (persze a színek számára és a felbontásra vonatkozó korlátok megmaradnak). Akiknek a gépen EGS kompatibilis grafikus kártya van, azok a grafikus kártyán is megnézhetik az animációkat. A lejátszás sebessége a funkció billentyűkkel változtatható, beállítható a színek száma (16/32/256), szürkeskálás megjelenítés stb.

A program forráskódjával együtt kerül terjesztésre, melyben az FLI formátum részletes leírása is megtalálható.

ScreenTab 1.20

Akár a Windows-ban

Ha egész nap valaki Windows-ot használ (munkahelyén, iskolában), akkor előbb-utóbb azon veszi észre magát, hogy az Amigán is az Alt-Tab-nak megfelelő screen-váltást nyomogatja, ami persze nem működik.

De ezzel a commodity segédprogrammal lehetővé válik, hogy a bal Amiga és a Tab billentyű lenyomásával történjen a képernyők lapozása a megszokott egér, vagy az Amiga+N, ill. M kombináció mellett. Mivel a programok több képernyőt is nyithatnak, ill. a képernyő neve gyakran túl hosszú, a program beépített szerkesztőjével a screen-ekhez akár más lapozási nevet is rendelhetünk.

A program freeware, működéséhez OS2.04+-t igényel.

(JOCO)



A Parazita

Egy iowai kisváros közelében UFO landol, s a környék lakói izgatottan sietnek az esemény színhelyére. Nem sejtik milyen különleges lény érkezett bolygónkra, hogy új otthont, s szívósabb gazdaegyedet találjon magának, lévén parazita. A rájára emlékeztető, nagyrészt agyszövetből álló idegen a gerincoszlopra tapadva, a nyakszirt közelében hosszú csápjával behatol az agyba, s képes irányítani a hordozóját. A nemzetbiztonságiak minden tudásukat latba vetik, hogy megfékezzék az idegen szaporodását és elpusztítsák őt. Ez azonban nem olyan egyszerű feladat, hiszen a lény rendkívül szívós és a "hordozók" életét szeretnék megmenteni. A megoldást egy véletlen felfedezés kínálja... Apa és fia (Donald Sutherland és Eric Thal) az utolsó pillanatig harcolnak egymásért, az emberekért és a vonzó biológusnőért (Julie Warner). Bemutató: március 16.



101 kiskutya

Walt Disney rajzfilmje kitűnő szórakozást ígér az egész család számára. Roger, a bohém életet élő, még sikertelen zeneszerző egyetlen társa kutyája, Pongó. Az eb azonban úgy gondolja, eljött az ideje a párválasztásnak, mindkettőjük számára. Szemtanúi lehetünk a szerelem kibontakozásának, s az új család boldog hétköznapjainak. Egy viharos éjszakán tizenöt kis kutyakölyökkel szaporodik a létszám. Igen ám, csakhogy Anita volt iskolatársa, Szörnyella de Frász szemet vet az apróságokra, vagyis inkább azok bundájára, s megkezdődnek a kutyacsalád viszontagságos kalandjai... A történet végére a gonosz pórul jár, s minden szerencsés véget ér; Roger és Anita immáron egyszázegy dalmát ebről gondoskodhat! Bemutató: március 30.



Kvíz Show

A film egy megtörtént esetet dolgoz fel, 1958-ban egy televíziós műsorról (Twenty One) kiderült, hogy nem fair a játék, s az ügy nagy botrányt kavart. A vetélkedő népszerű sztárja előre megkapta a válaszokat, amíg a nézettség aránya megfelelő volt. Amikor azonban csökkent az érdeklődés, a szerkesztők új csillag után néztek, aki miatt emberek milliói kapcsolták be ismét készülékeiket. Charles Van Doren (Ralph Fiennes) szinte pillanatok alatt belopta magát a nézők szívébe és csaknem ötvenmillióan izgultak érte showról showra. A "befuccsoltatott" játékos (John Torturro) azonban nem hagyta annyiban és beperelte a társaságot. Mindössze egy rövidke cikk jelent meg az esetről a lapokban, de ez elég volt ahhoz, hogy egy pályakezdő államügyész gyanút fogjon és nyomozni kezdjen... Ez az Oscar-díjra esélyes film március 2-től látható a mozikban. Aki egy igazán nagyszerű filmet akar látni, remek színészekkel, kidolgozott karakterekkel, profi rendezésben (Robert Redford), az ne hagyja ki.



Only You

Romantikus film, rózsaszín álom Marisa Tomei főszereplésével. Norman Jewison filmjében Olaszország festői tájain kalandozva érzelmes történet bontakozik ki a szemünk láttára. Március 9-től a mozikban.



Interjú a Vámpírral

Mindannyian kíváncsian vártuk, mit nyújthat Tom Cruise (Lestat) a tőle szokatlan szerepkörben. A parádés alkotógárda sokat ígérő; rendező: Neil Jordan, forgatókönyvíró: Ann Rice, szereplők: Tom Cruise, Brad Pitt, Stephen Rea, Antonio Banderas, Christian Slater, a zeneszerző pedig Elliot Goldenthal. A látványos film sztorija érdekes; egy fiatal újságíró riportot készít egy vámpírral (Louis de Pointe du Lac), aki elmeséli neki "születésének" és eddigi életének történetét. Az érző szívű vámpír belekezd mondókájába, s megelevenedik előttünk a kétszáz évvel ezelőtt kezdődő elbeszélés ... Egy biztos, a film szokatlan látószögből mutatja meg a vérszívó halhatatlanok életét. Útjukat vértelen tetemek, ördögűzés, tűz és pusztítás kíséri, melyből talán nincs kiút. A film értékelését rátok bíznám, március 2-től a mozikban.

NOVOTRADE 2C Kft.

2C Kft.
Novotrade

SEGA

Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	3.250-12.750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	2.450-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-8.500 Ft
Control Pad (Mega D.)	2.990 Ft
Control Pad (Master S.)	1.600 Ft



ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	11.990 Ft
Lynx játékok	2.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft



Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-1400 Ft



Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!
1136 Budapest, Balzac u. 35.
Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933

Számítógépek
TV-játékok
Szakkönyvek
Szoftverek
Kiegészítők

SEGA

ACOMP

Termék	Ár
Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

Termék	Ár
386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	10780 Ft
486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM)	9840 Ft
486DX-XMHz 256 kB c. 3 VESA DX4 is	11496 Ft
586 90-100MHz, 512kB c. OP.,4PCI,2VL	37680 Ft

Processzorok

Processzor	Gyártó	Ár
486DX-33 MHz processzor	INTEL	12992 Ft
486DX-40 MHz processzor	CYRIX	12640Ft
	AMD	19192 Ft
486DX2-50 MHz processzor	CYRIX	13280 Ft
	AMD	19520 Ft
	INTEL	20992 Ft
486DX2-66 MHz processzor	CYRIX	17600 Ft
	AMD	20992 Ft
	INTEL	21600 Ft
486DX2-80 MHz processzor	AMD	25992 Ft
486DX4-100 MHz processzor	AMD	44400 Ft
486DX4-100 MHz processzor	INTEL	54000 Ft
586 Pentium 60/66/90 MHz		50500,62880,78800 Ft

Monitorok

Termék	Ár
14" SVGA color Axion (1024×768,0.28)	27992 Ft
17" SVGA c. Daewoo/PGA (1280×1024,0.28,LR,NI,Dig.)	87992 Ft
15" SVGA color Axion (1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	37400 Ft
21" SVGA color Daewoo 1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	208000 Ft

I/O kártyák

Termék	Ár
IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1200 Ft
Hurrican IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA L.B.	2240 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	2952 Ft
Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4496 Ft
Trident 8900D VGA	2640 Ft
S3 805 VGA 1 MB, VESA	10992 Ft
Tseng ET4000AX VGA 1 MB VESA	10600 Ft
Tseng ET4000P VGA 1 MB, PCI	15680 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	15760 Ft

RAMok, winchesterek

Termék	Ár
414256 DIP 70ns	632 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1496/4160/13600 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	16500 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit	33992 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit	63992 Ft
170/ 270/ 340/ 420 MB hard disk	17500,18400,20720,22992 Ft
520 MB hard disk	25992 Ft
1000/1400/2200 MB hard disk SCSI	79200,111992,139992 Ft

Hangkártyák:

Termék	Ár
SB 2.0/ SB PRO2/ SB 16 Multi CD OEM	6600,10480,12992 Ft
SB 16 MC/ SB 32 AVE	16800,32400 Ft
Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15840,26400 Ft
Hangfalak	2800,9920 Ft

Egyéb termékek:

Termék	Ár
Processzor hűtőborda/ventillátor	312/660 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	13360 Ft
Eredeti Microsoft OEM mouse	2760 Ft

Zoltrix FAX-Modem kártyák

Termék	Ár
Fax/modem 24/ 48/ 96 belső + sw	4400 Ft
Fax/modem 14400 belső/külső + sw	13440,18040 Ft
Fax/modem 28800 belső + sw	24400 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet			14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA LR, 512 kB VGA kártya				
			270 MB	340 MB	420 MB	270 MB	340 MB	420 MB	520 MB	720 MB
A386SX-40 MHz		2 MB RAM	58.800	60.800	63.072	77.864	79.864	82.136	85.136	95.944
A386DX-40 MHz	8 k c	4 MB RAM	70.512	72.512	74.784	89.576	91.576	93.848	96.848	107.656
C486SLC-33 MHz	64 k c	2 MB RAM	62.040	64.040	66.312	81.104	83.104	85.376	88.376	99.184
C486DX-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	84.152	86.152	88.424	103.216	105.216	107.488	110.488	121.296
C486DX2-50 MHz	256 k c	4 MB RAM	84.792	86.792	89.064	103.856	105.856	108.128	111.128	121.936
A486DX2-66 MHz	256 k c	4 MB RAM	89.112	91.112	93.384	108.176	110.176	112.448	115.448	126.256
A486DX2-80 MHz	256 k c	4 MB RAM	97.504	99.504	101.776	116.568	118.568	120.840	123.840	134.648
I486DX4-100 MHz	256 k c	4 MB RAM	115.772	117.772	120.044	134.836	136.836	139.108	142.108	152.916
Pentium 60 MHz	512 k c	8 MB RAM	155.704	157.704	159.976	174.768	176.768	179.040	182.040	192.848

Western Digital Paradise

hangkártya
16 bites, Multi CD, DSP processzor,
Wavetable synthesis

Kompatibilis: MPC, Sound Blaster, AdLib, Windows Sound System, Eusynth-1, MIDI, Roland MPU 401

13.600 Ft

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

AKCIÓ

Mitsumi tripla sebességű CD-ROM, vezérlővel
23.920 Ft

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Több mint 50 CD^{32} program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

COMPUTER Karácsony



A börze terem csúcsidőben

Ismét túl vagyunk egy Computer Karácsonyon, a szokásos képes beszámolónkat láthatjátok a rendezvényről, mely idén talán még nagyobb és még sikeresebb volt minden kiállító számára. Nagy volt a nyüzsgés mindenfele, rengeteg újdonság és érdekesség várta a látogatókat, kik szép számmal kerestek fel a legrangosabb kisszámítógépes rendezvényt.



Tolongás a GURU standon



Ez éppen egy előadás, ha minden igaz...



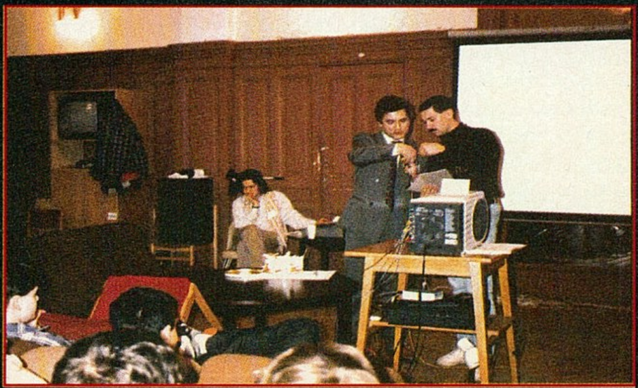
A Csokonai stábja, még kipihenten



Konferencia a szoftvertörvényről



Munkában a PC ABC stábja



Sorsolás a PC GURU előfizetői között

DEMOLÓGIA

A következő pár sorban arról szeretnék írni, hogy hol áll most a demózás ST gépeken.

A látványtechnikus programozás már 1985-ben elindult, de akkoriban még elég siralmas, egy screenes introféleségeket lehetett látni. A megademók nem is terjedtek el igazán. Kezdetben a csapatok, kis méretük miatt





kénytelenek voltak összedolgozni, így igen gyakoriak voltak a vendégscreenek. Az igazán nagy demók úgy készültek, hogy egy party-n mindenki "beadta" munkáját a közösbe, és a házigazda csapat az egyes scene-ek köré írta úgymond az alkotását. Így minden programozó bekerülhetett, aki a progijával megütött egy bizonyos szintet. Az az alaphelyzet, hogy sok kis demóból áll az egész, lehetővé tett egy sajátos stílust, ami egészen mostanáig tartotta magát. Menüs demót más géptípusokon csak elvétve látni, ST-n viszont mindennapos. Ez nem csupán egyszerű partkiválasztóban merül ki, hanem gyönyörűen kivitelezett mászkálós játékban (pl. Just Buggin'), vectorlandscape-ben (Ooh Crikey Wot a Scorcher), eredeti ötletekben (pl. többemeletes Big Mac: Reality is a Lie!). Ezt a stílust lassan felváltja a trackmo. A másik érdekesség a reset-part. A reset után egy demopart indul, ahol a greetinx-en kívül más kedves és nem kedves üzenetek, képek jelennek meg. A technikai részről: az idő múltával sok effektet valósítottak meg az 512/16 színű, blitter, copper és DMA zene nélküli ST-n: a syncscroll, az overscan és a digi-zene mind megvalósult. Ezeknél az effekteknél szinte CSAK a 68000-est használják! A mostani 2 demó (tudtommal) a legszínvonalasabbak közé tartozik, bár nem mindegyik friss.

Flip-o-Demo / Diamond Design & Oxygene

A Flipo egy trackmo, nincsen reset-partja. Az elkövető két francia csapatról eddig nem sokat hallottunk, de ez az alkotás bizonyítja, hogy a legjobbak között vannak mind a kód (Oxbab, Leonard), mind pedig a grafika (Mon, Spiral, Niko) terén. A demó zenéjét Jess és Ben / Overlanders írta. Ha egy mondattal jellemezném a demót (de nem fogom...), azt mondanám: jótól nem szégyen lopni. A scene-ek nagy része már szerepelt egykét cool amigás demóban, pl. a Melonos How 2 Skin a Cat, vagy a Silents-es Hardwired nevű művekben. De talán a lényeg az, hogy MEG LEHET CSINÁLNI ST-n is. Már a címképen is látszik, hogy bővelkednek tehetséges grafikusokban. Az első scene a Kefrens-es Desert Dreamből ismerős (az ötletforrásokat a creditsben részben azért megemlítik), de (sajnos) itt nem annyira látványos. Szóval egy körfűrész "szeleteli" a képernyőt. A következő rutin egy gyors poligonmozgató, az objektum pedig egy Gameboy, elég részletesen ábrázolva. Pár sor duma, és egy háttér-hullámoztató után egy régi amigás effekt átiratával találkozhatunk: dragonball. Kewl! Még ki sem csodálkozhattuk magunkat, amikor egy 320 × 256-os felbontású képen egy dot-tunnelben utazhatunk. Pihentetőképpen két klasszul kivitelezett képben gyönyörködhetünk (azt a ray-traced halacskát már sok helyen láttam). A következő rutin neve Sabatier mapping vala, ezen egy texture mapped kockát kell érteni, aminek csak 2 oldalát látjuk egyszerre. Akinek van kedve, az egerével forgathatja, nagyíthatja, mozgathatja. Ezután circle dotok következnek, de dotoljunk tovább egy másik scene-re, ahol dotokból álló szöveget zoomrotáltatnak a coder bácsik. Az agymosás után egy space-cutted vector jön a sorban (originál by Andromeda), majd pihentetőül egy teljes képernyős 3D-s Flipo logo. Pár mp. múlva egy szélesvásznú pixelizált vektor show indul el, amelynek végeztével egy interlace-es AD&D kép remegteti a tevét vagy monitorgyánt. A most színre lépő 2 screen a "macskanyúzó" utánzata. Az első a 3D dots nevű, a második pedig a Gel mapping. Itt Röltex Rózsi a főszereplő: a pudingban pattog 50 FPS-mal. Aki bírja még, az olvassa tovább, mert még nincs vége! Transparent körök következnek, melyeket szebben vitelezték ki, mint a Spaceballsban. A körök szép lassan elkezdenek fogyatkozni, s mikor már csak egy van belőlük, az grafikává alakul át. Most néztük meg a kis képet eredetiben, nemsokára zoomrotálva látjuk viszont 320 × 256-os felbontásban (border nuku) szintén 50 FPS-mal. A credits előtt még megtekinthetünk egy képet, egy érdekes megjelenítővel. A credits hasonlít a Hardwired végére: a képernyők picíben megjelennek egyesével, a duma



alul pedig metamorfolódik.

A show-t egy The End pic zárja le, és mehetünk aludni... Tömény, színvonalas kód, csodálatos grafikával!

Scintillation

Spaceballs / TFC

Ez a 190 kB hosszú file nyerte meg 1993-ban a drezdai Coding Convetion-t. Az intro rész csecsebecséin túllépve japán stílusú rajzfilmképek jelennek meg a scene-ek között. Bemelegítésképpen dotballok tűnnek fel a chessboard felett, ezt transparent körök követik, majd 2 db nagyméretű ball kergeti egymást a képen. Kezdetben csak eltakarják egymást, később transparentek lesznek. Itt az ideje a greetinx-nek: a Freddy kép felett olvasható. Az ezt követő unlimited bobs felejthető, de ami ezután jön, az csúcs! Ez a rutin egy teljes képernyős zoomrotáló, amely egy mákos felületű (nincs adás) vektor megjelenésével véget is ér. A credits szövegek egy plazma jellegű grafika és egy logo mellett jelennek meg. Konyec filma. Ja, kilépés ESC-pel! Ez jó dolog, nem kell resetelni, és békén hagyja a rendszert. A kód nagy része kellemes, a zene tűrhető, a design viszont közepes. Sokkal jobb összhatást értek volna el egy precízebb munkával. A grafika viszonylag kevés, de szép.



Bevezető

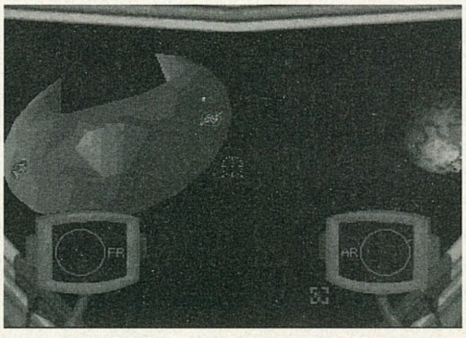
Legyetek üdvözölve Feleim, ezennel megnyitom újévi zsinatunkat!
A nagy GURU-nak hála *(és nem a Tschibo-nak! - Lord Friderikusz)* most a könnyeink helyett mi gyűlünk össze. De ne csüggedjetek Testvéreim, imáink meghallgattatnak (bízzátok ide, Chaos bá' ezt jól csinálja!), s nyájunk nem vész el, álljuk a sarat a Nagy Bádog Dobozok szörnyű hordájával szemben!
... mi van má'? Ki lökdös? Ja, hogy elaludtam volna...? Jaj, bocs. Akkor is ... szega - izé szevasztok! Na meséljetek, mi van veletek? Ki hány hóembert épített nemszeretett rokonára? Látom, csibészségetek nem változott! Na, és ki mit fogadott meg újévre? És mennyiben? Aha, értem, mi ez a nagy hallgatás, szóval ezért szorulunk importra a hullócsillagok terén, mert az épeszűek elkerülték messze égboltunkat! De azért senkinek semmilyen ismerőse sem szenved csuklógörcsben? Akkor rendben, megkezdjük ez évi működésünket egy remekbeszabott **Atari Oldalak**-kal, ahol most az ST/STe-seknek kedvez Fortuna *(én csak tudom, tegnap hatottam a virág lelkére!)*, most Scintillation jóvoltából és Memphisto ollója által tolmácsolva kiváló demókról olvashattok, melyek a mai demós világban tényleg megállják helyüket bizonyítva, hogy még nem járt el felettük teljesen az Idő, plusz még némi áttekintés az Ataris világról. Ezenkívül lesz még hírek krumplival, krumplis hírek, hírbesült krumpli meg sült krumpli híres szószban á Memphisto, lehet válogatni! Jó étvágyat meg búék!

Lord Chaos '95

HÍREK

Az előző számban már esett szó a MagiC nevezetű multi-tasking OS Macintosh változatáról, a **MagiC Mac**-ről. A fejlesztők tervezik a szoftver PowerMac *(Lord Chaos szerint erős maci ;-)* átiratát, sőt fejlesztés közvetlen eredménye lesz egy Atarin futó Macintosh emulátor is, amely nem igényel semmiféle plusz hardware-t.

PC-re is most jelent meg egy Atari emulátor, a **Janus Card**. A Janus Card egy PC-re dugható kártya, amely kb. egy MegaSTe-nek felel meg teljesítményben. Az emulátor felhasználja a fő CPU-t is, amitől bizonyos feladatok végrehajtási ideje ugrásszerűen nő, továbbá a PC grafikus kártyáját is, így lehetséges pl.: 800×600×16-os felbontást is használni. Szintén használható a nyomtató, a modem, ill. a CD-ROM drive is.
Megjelent a **Cubase 2.02**, amely jórészt a Cubase 2.0 kijavított verziója, továbbá együtt tud működni az NVDI 3.0-val.
Az Avalon nevű profi sample editor 3.0-s változata még mindig késik, viszont itt van, most készült el egy hasonló kategóriájú szoftver, a **Zero-X**, amely a szokásos funkciókon kívül ismer még egy-két hasznosat, pl. képes egy sample-ben megkeresni az optimális vágási pontokat, ezenkívül ki tudja használni a Falcon speciális adottságait is. A program minden ST sorozatú gépen fut.



Most pedig következzen egy igazi csemege: Martin Griffiths, aki régebben az Ataris demo scene-n Griff néven volt ismert, hamarosan befejezi a **Falcon TDSM General MIDI Module**-t, amely GM szabványos .MID fájlokat tud lejátszani szinti nélkül, de képes bemenetként külső keyboardot és sequencert is alkalmazni, csak a megfelelő 16-bites mintákat kell felmásolnunk a hard diskre. Ez még semmi, ugyanis hasonló program létezik ST-re is! A programot úgy hívják, hogy EPSS, bármilyen DMA-val rendelkező gépen fut,(STe, TT, Falcon) képes bármilyen .MID formátumú file lejátszására és Cubase-zel, ill. Notatorral használva szinti modulként viselkedik.

A SIMM-ek árának esésével a Wizztronics is lecsökkentette a Falcon 14 Mbyte-os bővítésének árát 519 dollárra. Szintén most jelentette be Wizztronics, hogy hosszú késés után a **Barracuda 040** Falcon gyorsítókártya hamarosan elkészül, azt követően pedig egy 128 Mbyte-os bővítőkártya és egy 486DX33-as emulátor kártya is piacra kerül.

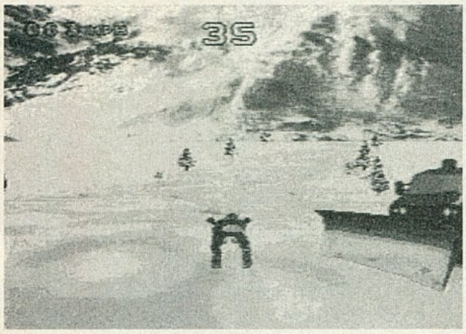


Az egyik neves Atari háttértár gyártó jelentett be nemrégiben új SCSI CD-ROM drive-ot, a **Quick CD 15x**-et. A CD-ROM drive a 15-szörös sebességet belső cache segítségével éri el.
Megjelent a **Video Supreme** feliratozó program 2.0-ás változata. A program új modulokkal bővült és képes feliratokhoz digitalizált mintákat - amelyekből 19 formátumot ismer fel - szinkronizálva lejátszani, továbbá támogatja mind ST-n, mind STe-n az OverScan üzemmódot.
Új 3D modeler, animátor készült el Falconra, amelynek jelenlegi munkacíme **Render In Perfection**. Az előzetes hírek alapján a program által készített animációk minősége a Lawnmower Man-ben látottakét is eléri, és a 3D programok között egyedülállóan támogatja a több számítógépes számolást is. A RIP más platformokon létezik már, többek között Silicon Graphics munkaállomásokon és OS/2-n.

Shareware stuffok: Az egyik legérdekesebb a **Backward 2.80**-as változata, ami szokásos hibajavításokon és bővítéseken kívül tartalmaz egy patch programot, ami az ST-s programokat kódolja át úgy, hogy azok Backward használata nélkül is futnak Falconon.
Hasonlóan hasznos program az **Outside v.3.3**, ami virtuális memóriát létesít a 68030-as processzorral rendelkező

gépeken. (Ez lehet akár 030-asra bővített ST is.) A program shareware változata 2 Mbyte-os, a regisztrált változat max. 512 Mbyte-os virtuális memóriát tud létrehozni.

Jag hírek: A múlt számban említett játékok - Iron Soldier, ... - mind megjelentek már, ezzel 17-re emelkedett a kapható Jaguár játékok száma. Hamarosan piacra dobják a **Cannon Fodder**, a **Flashback**, a **Syndicate**, és a **Double Dragon 5** játékokat is.
Az első negyedévben várható a **Fight for Life**, az **Ultra Vortex**, a **Theme Park**, a **Dactyl Joust**, a **Dragons Lair** (CD), a **Sensible Soccer** és a **Demolition Man** (CD) megjelenése.



Az Atari véglegesítette a **JagCD** megjelenésének időpontját február végére. Az első öt megjelenő játék a **Battlemorph** (Cybermorph 2), a **Blue Lightning**, a **HighLander**, a **Demolition Man** és a **Creature Shock**.
Úgyszintén a közeljövőben lesz kapható a CatBox, ami egy általános célú kiegészítő a Jaguárhoz.
Újonnan bejelentett fejlesztések: **Daytona Racing**, **Supercross 3D**, **Thea Realm Fighters**, **Batman Forever**, a **Power Drive Rally**, a **Striker '95**.

Memphisto

A jövő körvonalai

Ebben a cikkben a home computer piacot, így az Atarit ért válságról, illetve a most elkezdődött kiút keresésről fogok szólni.
Az '90-es évek elején csökkent le a PC kompatíbilis gépek ára annyira, hogy egy kategóriába került a Commodore és Atari fémjelezte házi számítógépekével, és ez indította meg a két cég piacának összeomlását. 1992-re odajutott az Atari, hogy még kiadta az ST-k legújabb generációjának első tagját a Falcon030-t, de arra már nem jutott ereje, hogy hathatósan megtámogassa szoftverekkel és kiadjon az eredeti tervei szerint nagyobb teljesítményű típusokat, e helyett, hogy megmeneküljön a csődtől, pénzei nagy részét játékgép vonalba fektette, kiadva a Jaguárt és felélesztve tetszhalott állapotából a Lynx-et.
A számítógép vonalnak egy időre a végét jelenti az, hogy az Atari bejelentette, a Falcon licenszét eladja a C-Lab-nek és a jövőben nem kíván foglalkozni a Falconnal. Ez bizony rosszul hangzik. Viszont ahogyan az anyacég abbahagyta a gyártást, azonnal megindult a klónok fejlesztése: a C-Lab változtat a Falcon hardverén, tervezi az audio alrendszer tökéletesítését, és valószínűleg erősebb processzorokat rak a gépbe, egy 68040-est, és DSP 96000-est. A Medusa T40-ről már írtunk, ennek tervezik 68060-as alapú modelljét, illetve itt van az Eagle, ami hasonló kategóriájú, viszont rakhatunk bele PCI kártyát és cserélhető a processzorkártyája Motoroláról PowerPC-re, vagy bármely konkurens processzorra.
Az itt leírtakból látszik, hogy végre vannak olyan TOS-alapú számítógépek, amelyek teljesítménye hasonló a most kelendő 486-os, 585-ös PC-kéhez. Ennyit a hardverről.
A másik nagy kérdés a szoftverellátottság. Az eléggé szűkszavú proTOS beszámolóból is látszik, hogy a szoftvergyártás is kezd magához térni. Ezen a kiállításon sok olyan cég jelent meg, amely korábban hivatalosan(!) leírta az Atarit a szoftverfejlesztései köréből, és akiknek jelenléte teljesen megdöbbentette Lord Chaost.
Napjainkban már az is fontos szempont, hogy az adott számítógép hálózatba köthető-e, ami nem mindegy, mert pl. az Interneten már igen sok érdekes információhoz és shareware programok tömkelegéhez lehet hozzá jutni. Egyébként ez az a terület, ahol az TOS gépek eddig szinte egyáltalán nem voltak jelen, és csak most jelentek meg hiánypótlásként az első Ethernet kártyák és a szükséges programok, mint az X terminál emulátor, WWW kliens stb.
Ide tartozik még az operációs rendszerek és a Shareware programok kérdése is. Jelenleg TOS kompatibilis gépeken már három ismertebb multitasking operációs rendszer fut, a MiNT\MultiTOS, a Geneva és a MagiC. Mint a Hírek rovatban szerepelt, a MagiC fejlesztői tervbe vették egy tisztán szoftver alapú, új Macintosh emulátor kifejlesztését. Aminek a leginkább örülök, az az a tény, hogy Internet hozzáféréssel rendelkező Amigások és Atarisok egy csoportja nemrég elkezdte a 680x0 Linux megírását, ami hamarosan odajut a fejlődésben, hogy mindennapi használatra is alkalmas lesz. Ez belépőt jelent a régen áhított Unix/Linux-os világba. Itt megjegyzem, hogy tudok olyan, eredetileg workstationre készült professzionális programról, aminek PC-s verziója csak Linuxra készült el. Külön előnye a 680x0 Linuxnak, hogy kódkompatibilis lesz, azaz, ha nem használ az adott program speciális hardvert (pl.: Amigán a Copper, vagy Atarin a DSP), akkor az Atarin fordított kód Amigán is fut és fordítva. Szintén Internetes Atarisok fejlesztik tovább a MiNT-et, ami használható operációs rendszerré kezdi kinőni magát olyan segédprogramokkal, mint a MiNTos, ami multiuseres környezetet teremt, a hálózatos lehetőségeket adó MiNTNet, vagy most készülő X-Windows 11 R5 ami lecseréli az eddig GEM felületet a UNIX-nál és VMS-nél használt X-Windowsra.
Végezetül annyit, hogy azért emeltem ennyire ki a hálózatba kapcsolhatóságot, mert felmérhetetlenül sok információhoz, programhoz férhetünk hozzá hálózaton keresztül. Erről a témáról már volt egy részletes cikk a GURUban, így inkább csak a legfontosabb Ataris site-ok címét írom le azok kedvéért, akik tudják ezt hasznosítani:
ftp.uni-kl.de /pub/atari
atari.archive.umich.edu /pub/atari
ftp.uni-erlangen.de /pub/atari

Memphisto

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

A legutóbbi számban leközöltünk egy, a rovat méreteihez képest grandiózus forráslistát, melynek magyarázatát erre a számra ígértem. Apropó, a lista tartalmazott csak 68020-tól felfelé értelmezett címzésmódokat is, de ezen remélem mindenki hamar túltette magát.

A program írásakor magam is még csak tanultam a gadtools használatát, s létre szerettem volna hozni egy olyan általános rutint, amit bármelyik későbbi programomba jelentős változtatások nélkül be tudok illeszteni. A struktúrálás ennek megfelelően alakult, ami azonban növelte a program bonyolultságát. Mit értek ez alatt? A gadget paramétereinek megadásakor a gadtools egy newgadget struktúrában várja az adatokat, amely azonban nem tartalmazza az összes jellemzőt. Ezért én a gadget definiálásakor nem ezt használom, hanem egy saját formátumot, amit azonban egy rövid rutinnal szét kell majd fésülnöm és kialakítanom a gadtools számára szükséges formátumot. Ezt végzi a GadgetSetup rutin. A saját formátum a következőket tartalmazza: gadget koordinátái, mutató a szövegre, mutató a taglistára, gadget típusa, szöveg elhelyezése, a gadget aktivizálásakor letiltandó gadget-ek, valamint egy pointer az aktivizáláskor végrehajtandó rutinra. A letiltást vezérlő longword igényel még némi magyarázatot: a listában szereplő gadget-eknek egy-egy bit felel meg, a nulladiknak a nulladik s így tovább. Ha a bit 1, a megfelelő gadget-tel kell valamit csinálni, vagy letiltani, vagy engedélyezni.

A gadget-eket definiáló struktúrák a memóriában folytonosan helyezkednek el, úgy, hogy a lista végét egy nulla longword jelzi. A Gadgetsetup ezen a listán sétál végig, az állandónak számító mezőkbe beírja a gadtools által igényelt értékeket, sorrend szerint kiosztja a Gadget azonosítókat, valamint felépít egy táblázatot, mely minden egyes létrehozott Gadget struktúrának tartalmazza a címét, s letárolja a letiltáshoz szükséges információkat.

A rutin a szokásos inicializálások után ráfut a GetMsg címkére, ahol is várja az ablak Userport-jára érkező üzeneteket. Ehhez természetesen a gadtools saját message kezelő függvényeit használja, hiszen a gadtools csak egy shell az intuition könyvtáron, így kénytelen bizonyos intuition által küldött üzeneteket nálam hamarabb érzékelni, esetleg le is nyelni. Tipikus hiba a gadtools függvényei helyett az exec függvényeit használni ezen a ponton, ilyenkor az összetettebb gadget-ek nem fognak működni, s a szükséges információt sem kapjuk meg az im_code mezőben. Az érkezett üzenet számunkra érdekes mezőit elmentjük, majd visszaadjuk az üzenet tulajdonjogát az intuition-nek. Az IDCMP típusától függően ugrunk vagy a gadgetkezelésre, vagy a programot lezáró részre. Mielőtt az ugrást végrehajtanánk, lerakjuk a verembe a GetMsg címke címét, így semelyik kezelő rutinnak nem kell tudnia visszatérési címet, elég ha a feldolgozás végén végrehajt egy rts-t. Ennek a megoldásnak a jelentősége akkor nő meg igazán, ha bizonyos részeket más ember ír, vagy csak egyszerűen több modulból linkelünk.

A kiszolgáló rutinokon nem sok csodálnivaló akad, a legtöbbjük csak egy rts, s ahogy nézem, még egy nop is bennemaradt valahogy. Hazudjuk most azt, hogy a pontos időzítések miatt. Általános szabály, hogy a minket érdeklő információ mindig az IntuiMessage im_code részén található, kivétel amikor nem. Ez a helyzet a string és az integer gadget esetén, ahol a gadget létrehozásakor visszakapott gadget struktúrát kell felhasználnunk. Itt találunk egy SpecialInfo mezőt, mely nevének megfelelően sokféle dologra mutathat, de jelen esetben egy StringInfo struktúrára fog. Az integer értéket a LongInt mező adja, a stringet pedig a Buffer.

A CheckBox címkénél található rutin érdemel még egy kis figyelmet. Ez a gadget szolgál arra a célra, hogy két másikat kapcsolgassunk. Ennek megfelelően először áttölti a d5-ben kapott állapotértéket arra a helyre, amely majd, mint a DisableTag paramétere meghatározza, hogy a kapcsolt gadget-eket letiltjuk vagy éppen engedélyezzük. Ezután a GadgetID GhostID címkére másolásával megadjuk a Ghost rutin számára a szóbanforgó gadget azonosítóját, majd megtámadjuk a Ghost címkét. A gadget-ek létrehozásánál felépítettünk egy táblázatot, mely minden letiltásra vonatkozó információt tartalmaz, innen vesszük most elő az aktuális gadget-re vonatkozó értéket. Ezután egy ciklusban szépen végigsétálunk az összes biten, s ha egyest találunk, a megfelelő gadget-et be- vagy kikapcsoljuk aszerint, hogy mi található az OnOff címkén. Nos, a módszer nem túl egyszerű, s nem is igazán alkalmas komolyabb célokra, de azt talán nagyon jól demonstrálja, hogy hogyan nem szabad ezt megírni. Mint mondottam, ez egy igen régi forráslista.

Pár szót megérdemel még a ListView gadget is, melynek kezelése kissé körülményesnek tűnhet minden assembly-ben programozó számára. Két érdekes momentummal találkozhatunk: a gadtools.i include file-ban saját IDCMP-t definiálnak neki, a kijelzendő sorokat pedig egy listával kell megadni. A lista minden eleméhez tartozik egy név, amelyre a Node struktúra ln_Name mezője mutat, s a gadget ezeket jeleníti meg. Minden alapvető rendszerelem (lista, semaphore stb.) az exec könyvtárral kezdődött, így definíciójukat is az exec valamelyik include-jában kell keresni. Egy figyelmeztetés: mielőtt bármilyen változtatást végzünk egy ListView gadget listáján, a listát a GT_SetGadgetAttrs függvény segítségével kapcsoljuk le a gadget-ről, különben furcsa galibákat tudunk előidézni. A listát a módosítások után szintén a GT_SetGadgetAttrs függvénnyel lehet visszakapcsolni a ListView-ra.

Hát ennyi lett volna az ismertető, s most talán ejtsünk pár szót arról a könyvről, amit pár hónapja oly meggondolatlan módon megígértem. Nos, sajnálatos módon az Arany Sándor vezette DTP stúdió meghatározatlan időre jégre tette a témát, más pedig nem lát fantáziát egy Amigásoknak szóló programozói könyv kiadásában. Kérek minden olyan olvasót, akit érdekelne egy ilyen könyv, hogy a GURU címén egy levél formájában adjon életjelet magáról. Ha kellő mennyiségű érdeklődés mutatkozik, akkor a leveleket valamelyik mogul orra alá tudom tartani. Ha nem, nem, én se ebből gazdagodtam volna meg.

Prunoki

hegyvari@jozsef.kando.hu

VÍRUSssss!

Számítógép vírusok...

Aki nem ért a gépekhez, az valamilyen misztikus dolognak tartja őket, s már az említésükre is feláll a szőr a hátán. Egy programozó, vagy a számítógépekhez valamilyen szinten értő személy már egészen máshogy is le tudja kezelni a problémát, de még köztük is vannak olyanok, akik rettegnek tőlük. De hát mik is ezek voltaképpen? Hogy lehet védekezni ellenük? Hogy lehet megszabadulni tőlük? Milyen elvek alapján működnek, hogy próbálnak meg elrejtőzni a kutatók elől? Ezekkel a kérdésekkel szeretnénk foglalkozni ezen a két oldalon, dióhéjban tárgyalva a témát.

Fred Cohen definíciója szerint számítógépes vírus bármely program, mely megfertőz más programokat, mégpedig úgy, hogy a módosított program tartalmazza magát a vírust, vagy annak egy módosult változatát. Eszerint a definíció szerint ahhoz, hogy a vírus elnevezést megkaphassa egy program, egyáltalán nem kell bármilyen ártalmas dolgot művelnie. Sokak szerint vírus minden olyan program, mely megpróbál számítógépről számítógépre terjedni, s eközben álcázza (ártalmas) tevékenységét.

Vírusok témakörben gyakran találkozhatunk egy érdekes elnevezéssel: Trojan Horse-nak, trójai falónak nevezzük azokat a programokat, melyek a dokumentált funkciókon kívül csinálnak valami egészen mást is, ami azonban az eredeti programozó szándéka volt. A vírusokat tekinthetjük a trójai faló fertőzésre alkalmas csoportjának is, de külön is kategorizálhatjuk őket, amikor csak a fertőzésre képtelen programokat nevezzük "trójaiaknak". Az előző esetben minden vírust egyben trójainak is tekintettünk.

A PC-ken belül további csoportokat találunk. Az első csoport a **file fertőzők**é, amelyek közönséges program file-okhoz fűzik hozzá magukat. Általában a .com és .exe kiterjesztésű állományokat fertőzik, de vannak olyanok, melyek a .sys, .ovl, .prg és .mnu kiterjesztésűeket is. Egy file fertőző lehet közvetlen működésű vagy rezidens. A közvetlen akkor fertőz, mikor az őt tartalmazó programot elindítják. A rezidens egyszeri indítás után a tárban marad, s minden további elindított programot fertőz, vagy vár valamilyen eseményre, s akkor fertőz.

A második kategória az ún. **boot vírusok**é. Ezek a rendszerlemezek azon részeibe lakják be magukat, ahol a gép az elinduláshoz szükséges rövid programokat tárolja. Ezek a vírusok szinte kivétel nélkül rezidensek.

A két csoport néhány vírus esetén összemosódik, a Tequila például mindkét módszert tudja. Egy lehetséges harmadik csoport a **filerendszer**, avagy cluster vírusoké, melyek a fertőzendő programot magát nem változtatják, pusztán a directory bejegyzést írják át úgy, hogy a program futtatásakor először rájuk kerüljön a sor.

Van néhány érdekes csoport elnevezés, mely egyben utal a vírus működési módjára. Ezek közül sorolunk fel most párat.

Stealth, lopakodó vírus: megpróbálja elrejteni a file-on vagy a boot szektoron végzett módosításokat az ellenőrzések elől. Ezt rendszerint úgy éri el, hogy az ellenőrző rutinok által hívott rendszerfüggvényeket magára irányítja, így hamisítva meg a fertőzött file-okra irányuló vizsgálatok eredményét. Ez jó módszer lenne a víruskereső elől történő elrejtőzésre, de a vírusnak így értelemszerűen a memóriában kell lennie, amelynek ellenőrzését nem tudja megakadályozni. Az elsők egyike volt a Brain boot vírus, mely a disk I/O műveleteket írta át úgy, hogy bármilyen olvasás, ami a boot szektort érintette, egy más lemezterületről kapta az adatokat, ahova a vírus az eredeti adatokat elmentette. Ezek ellen a vírusok ellen alkalmazandó a víruskeresés alapszabálya: mindig tiszta, írásvédett rendszerlemezről kell indítani víruskeresés esetén a gépet.

Polymorph, alakváltó vírus: a saját magáról készített másolatokat variálja, kisebb módosításokat végez rajtuk, így próbálja meg kikerülni a tisztán "aláíráskereső" vírusellenőrzőket. Természetesen mindegyik módosított forma működőképes marad.

Az egyik módszer erre a változó kulccsal történő kódolás, amely minden kódoláskor más eredményt ad. Példa erre a Cascade vírus. Ennek a módszernek van egy nagy hátránya: a dekódoló rutin mindig ugyanaz marad, így a dekódolót használhatja minden aláírásellenőrző a vírus azonosítására.

Kézenfekvő a módszer továbbfejlesztése, az újabb generáció már többféle dekódoló rutint használt, így az aláírásellenőrnek is több dolgot kellett keresnie. Ilyen vírus pl. a Whale. Még fejlettebb technika (V2P6 használja) a saját kódba történő zajkeverés, ilyenkor a vírus a saját kódját módosítja pl. NOP utasításokkal. A lehetőségek végtelenek, hiszen módosíthatok nem használt regisztereket, utasításokat helyettesíthetek ekvivalens megfelelőkkel (sub a,a és mov a,0 cserélhető). Egy egyszerű aláíráskereső nem tudja megbízhatóan azonosítani ezt a típust, az ellenőrnek egy egész kis mintakereső algoritmust kell írnia, persze azután, hogy a teljes vírust megfejtette.

Az alakváltás legfejlettebb formája az a mutációs gép, melyet egy bulgáriai programozó (Dark Avenger) írt. Az object modul és egy véletlenszám-generátor segítségével bármely vírus alakváltóvá tehető, csak a megfelelő módon linkelni kell a tárgykóddal. Az alakváltó vírusok a vírusellenőrzőket meglehetősen bonyolult feladat elé állították: a keresett aláírások megsokszorozása nem rendezi megnyugtatóan a problémát.

A vírusok közt találhatunk gyors és lassú működésűeket is. A gyors vírusok rezidensen a tárban találhatók,

s minden egyes programot fertőznek a megnyitás pillanatában. Ha egy ilyen vírus van a memóriában, s nekiesünk egy víruskeresővel a lemezen található file-oknak, igen hamar rengeteg fertőzött állományunk lesz.

Ezek ellentéte a lassú vírus, mely csak a létrehozás vagy módosítás pillanatában fertőz. Ezek célja az ún. integrity ellenőrzők becsapása, hiszen így mindenki hiheti, hogy a programban bekövetkezett változás teljeses legális.
Hasonlóan próbálnak rejtőzni azok a vírusok is, melyek csak minden 10. alkalommal aktívak, vagy csak adott filehossz esetén fertőznek stb. A lassú terjedéssel csökkentik felfedezésük valószínűségét.

Companion, "társ" vírus: ez a típus, ahelyett hogy az eredeti kódot változtatná, csinál egy másik programot, melyet a CLI (Command Line Interpreter) fog indítani az eredeti helyett. A vírus kilépéskor végrehajtja az eredeti változatot is, így a felhasználó nem lát különbséget. Az egyetlen eddig látott módszer az ugyanolyan nevű .com file létrehozása egy .exe mellé. Azok az ellenőrzők, melyek a módosításokat keresik a létező file-okban, ezt a típust nem fogják megtalálni.

Armored, páncélozott vírus: csak a vírusvisszafejtők szempontjából érdekes típus, ugyanis különböző trükkökkel, kódolási eljárásokkal nehezíti a saját kódjában turkálást.

A vírusok rendszerint minél jobban megpróbálnak elterjedni, mielőtt leraknák csomagjukat. A felfedezéssel nem szerencsés ezt a végső szituációt megvárni, érdemes figyelni az esetleges rombolást megelőző tüneteket is. Ilyenek lehetnek: a file méretek megváltozása, interrupt vektorok átirányítása, rendszer erőforrások átirányítása, RAM megmagyarázhatatlan használata, RAM méret csökkenése stb. Egy fertőzött és egy eredeti boot szektor közti különbséget általában még egy "laikus" szem is észreveszi. Az egyetlen probléma az, hogy ezeket a tüneteket teljesen normális programok, vagy esetleges hardver hibák is okozhatják.

Ezeket a tüneteket a legtöbb antivirus program vizsgálja helyettünk, de azért nem árt résen lenni, s legalább néha használni a MEM /C parancsot. Ha valamilyen változást látunk az előző vizsgálat eredményeihez képest, el kell gondolkodni a lehetséges legális okokon, majd elővenni a legújabb vírusölőket.

Apropó, s mi a helyzet a vírusölőkkel? Sajnos tény az, hogy mindegyik tévedhet, mind negatív, mind pozitív irányban. Negatív irány, ha egy fertőzött file-t tisztának talál, s pozitív, ha egy tisztát fertőzöttnek. A második eset az enyhébb, azonban ritkább is. A negatív tévedés sajnos elkerülhetetlen, hiszen gyakorlatilag lehetetlen 100 %-osan lépést tartani minden egyes vírussal. A vírusölők tudása térségről térségre is változik, egy kelet-európai lakosnak mindenképp fel kell vennie a kapcsolatot a helyi virológiai sajátosságokat ismerő cégekkel. Létezik még egy harmadik típusú tévedés is, mikor a víruskereső a vírus típusának megállapításakor téved. Ez roppant kellemetlen lehet a vírustalanításkor, hiszen rossz nevet megadva egy egész lemez tartalmát üthetjük egy mozdulattal.

A fent említett problémáknál nem említettem, hogy maga a vírusölő is lehet fertőzött. Ügyeljünk arra, hogy vírusellenőrzést mindig tiszta rendszerrel végezzünk, az ellenőrt is tiszta forrásból szerezzük be. Ha nekünk, vagy valamelyik barátunknak van Internet hozzáférése, nyugodtan használhatja például az ftp.mcafee.com címet a legújabb scan verziók letöltéséhez.

A vírusellenőrök működéséből adódóan is adódhatnak további kalamajkák. Ha két ellenőrt használunk, s mindkettő az aláíráskeresők fajtájából való, fertőzöttnek érzékelhetik egymást, ha a keresendő stringek nincsenek a programban elkódolva. Ha a scanner kilépés után nem törli maga után a memóriát, akkor egy másik scanner nem létező vírusdömpinget találhat a memóriában. Néhány változásellenőrző program piciny kódrészleteket ad hozzá az általa felügyelt file-okhoz, amit egy másik hasonló ellenőr gyanúsnak találhat. Ebből természetesen nem következik, hogy többfajta víruskereső használata ellenjavallott, de a megfelelő óvatosság itt sem árt.

Az eddig leírtakat figyelembe véve, próbáljuk most megtervezni a MI optimális védelmünket a betolakodók ellen. Nincs és nem is lesz egyetlen program se amely tökéletesen védene bennünket a vírusoktól, de felállíthatunk egy ún. réteges védekezést, amely nagyban csökkenti a fertőzés veszélyét.

Általános monitor programok: ezek megpróbálják megakadályozni a fertőzést, még mielőtt az bekövetezne. Figyelhetnek írási kísérleteket futtatható file-okra, hard disk formázást stb. pl.: SECURE és Flushot +

Scannerek: a legtöbb vírus stringeket keres, amelyek remélhetőleg nem fordulnak elő tiszta file-okban. Használhatjuk a scanner-t úgy, hogy minden boot után megnézze a leggyakrabban használt futtatható file-okat (pl. DOS parancsok), de rezidenssé is tehetjük, ha minden elindított file-t vizsgálni akarunk. A legtöbb scanner mellé jár egy tisztító is. pl.: FindViru, F-Prot, Viruscan, V-Shield, Virstop, Scanboot

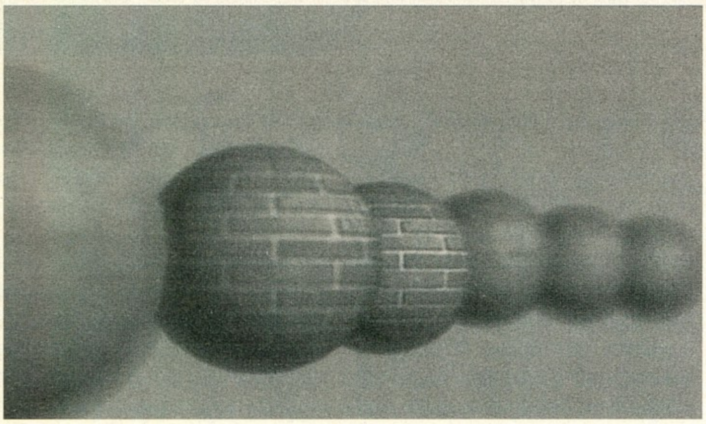
Változásfigyelők: a kívánt file-okra kiszámolnak egy-egy ellenőrzőösszeget, majd a későbbi ellenőrzéskor figyelik az esetleges változásokat. Itt a felhasználó dolga eldönteni, hogy a változás legális vagy sem. Ezek is működhetnek dedikált vagy rezidens módban, sőt, létezik egy harmadik fajta is, mely magához a futtatható file-hoz fűz hozzá egy önellenőrző kódot, így az minden futtatáskor saját magát ellenőrzi. pl.: ASP Integrity Toolkit, Integrity Master, VDS

A változásfigyelők néhány fajtája elegendő információt tárol ahhoz, hogy az eredeti állapotot vissza tudja állítani. Evvel a módszerrel bármilyen vírustól megszabadíthatjuk fertőzött állományainkat. pl.: V-Analyst 3, VGUARD

Nos, remélem mindenkinek tudtunk vagy hasznos, vagy legalább érdekes információval szolgálni.

Prunoki

forrás: FAQ on VIRUS-L / comp.virus



4. kép

folytatás az 59. oldalról

Mivel az Imagine 3.0-s változatától kezdve korlátlan számú textúrát és brush-t rakhatunk egy tárgyra, gyakorlatilag bármilyen tarka-barka objectet létrehozhatunk ezen a módon. Ha a mintázatok átfedik egymást, a megjelenésük sorrendjére a prioritásuk ad eligazítást, amely azonos az Attributes kérdezőjének listájában elfoglalt helyükkel. A prioritás megváltoztatására szolgál a Priority kapcsoló (ki gondolta volna!).
-> *1. kép*
Fontos lehet ez a módszer abban az esetben is, amikor olyan textúrát használunk, amely "eltünteti" a tárgyat. Ilyen például a Ghost, Nebula, Fire, stb. Tegyük fel, készíteni akarunk egy fáklyát, amely lángol. Ha magára a fáklyára tesszük a Fire textúrát, az eltűnik, csak a lángja lesz látható. Megoldhatjuk úgy is, hogy az égő rész helyére valamilyen object-et rakunk és ezt hozzágroupoljuk a nyélhez, de elegendő az is, ha a fáklyafej felületeiből alcsoportot képezünk és ezen jelenítjük meg a tüzet. Ennek előnyét kevés memóriával rendelkező Imagányosok látják elsősorban, mivel így a tárgy kevesebb pontból állhat.
Ha már a Ghost-nál tartunk, többen felvetették, hogy az előző cikkem nyomán megpróbálkoztak ezen textúra segítségével füstöt kreálni, de nem igazán sikerült, a füst szinte nem is látszik. Nos ennek az az oka, hogy a textúra kérdezőben a "T" értékének nullát adtak. Ez az érték határozza meg a füst sűrűségét, animációban 1-ről 0-ra állítva, a tárgy "füstté" válik, mint egy szellem. Igen látványos, főleg ha más, feltűnő jelenséget szimuláló textúrával, például az elektrosokkot létrehozó Elektric-kel együtt alkalmazzuk. Az eredmény: a tárgy heves elektromos kisülés kíséretében semmivé válik, vagy fordított esetben előtűnik. (Terminator rulez (Misi)).
Még valami eszembe jutott a Ghost-ról, a Nebula . Ez egy igen sokoldalúan használható textúra. Az egyik munkám során egy ködszerű tárgyat kellett kreálni. Először a normál Fog attribútummal kísérleteztem, de nem tetszett, mivel a tárgy széle túl kontrasztos volt, nem volt szép az átmenet a közepe és a széle között. Ez természetes is, hiszen a Fog attribútum egyenletes az egész tárgyon. A megoldást a Nebula jelentette, amellyel ún. nem homogén ködöt tudunk alkotni.
Másik kérdés. Hogyan lehet egy Stage-beli lámpát egy normál object-tel összekapcsolni és azokat együtt mozgatni? Úgy, hogy a Stage editorból a Snapshot segítségével kimentünk egy Lightsource-t, de ennek nincs sok értelme, hiszen az Attributes kérdező Light kapcsolójával egy Axis-ból ugyan ilyen lámpát hozhatunk létre. Ez azután a szokott módon összegroupolható és együtt mozgatható bármilyen tárggyal.
Harmadik kérdés. Hogyan lehet egy fényforrásnak, mondjuk egy utcai lámpának fényudvara? Elvileg, legalábbis ahogy én tudom, a Haze global effekt használatával. Hogy ezzel hogyan, azt sajnos nem sikerült megfejtenem. A szokott módon használva ugyanis semmilyen hatása nincs a képre. Ha valaki tudja a megoldást, kérem ossza meg velem, jutalma nem marad el.
Kerülő úton azonban megoldható a kérdés, a lámpa köré egy megfelelő alakú köd attribútumú tárgyat kell helyezni. A Gohst, vagy a Nebula most is jól jöhet.
A következő fogós ravasz problémát egyik levélíróm vetette fel. Két tárgy között akart alakmorfózist készíteni, miközben a tárgy többször is megváltoztatja a színét, hogyan lehet ezt megoldani az Imagányban, kérdezte.
A megoldás egyáltalán nem bonyolult. Először el kell készíteni a tárgy kiinduló és végső alakját, amelyekből egy-egy state-t kell készíteni. Mivel a tárgy színe is változni fog, a Shape mellett a Face Colors és az Object Props tulajdonságcsoport kapcsolókat is be kell kapcsolni. A Face Colors az egyedileg színezett felületelemek tulajdonságait, míg az Object Props a tárgy normál attribútumait tárolja el. Ha nincs egyedileg színezett felület, a Face Colors-ra nincs szükség.
A két végállapot után el kell készíteni a közbülső színváltozásokat. Először is meg kell határozni, hogy az átalakulások hányadik képkockákban mennek végbe, majd az egyes kulcspontokat a morf teljes hosszához viszonyítva százalékban kell kifejezni. Ha ez meg van, rá kell állni a kiindulási state-re, majd előhívni a State kérdezőjét és Tween-re klikkelni. A szokásos State listából kiválasztva a végső állapotot, egy input mező fog feltűnni, ahol százalékosan kell megadni, hogy a tárgy a két választott végállapot között hány százalék átalakulásra álljon rá. Miután ez megtörtént, beállíthatjuk a tárgy új színeit és létrehozhatjuk a közbülső State-et. Lényeges, hogy az Action editorban pontosan olyan arányban állítsuk be az átalakulásokat, mint ahogy itt elkészítettük, ellenkező esetben az alakváltozás nem lesz egyenletes.
Több közbülső állapot esetén vissza kell állni a kiindulási állapotra és az előbb vázolt módon ráállni a megfelelő százalékos átalakulásra.
A lámpáról és a közbülső állapotokról jut eszembe. A minap a Fire textúrával kísérleteztem, egy fáklya által megvilágított cellát készítettem, ahol a fáklya folyamatosan ég és imbolygó fénnyel világítja meg a kis termet. Az elkészítés folyamatát most leírom, nem minden tanulság nélküli. Legalábbis azt hiszem.
A tárgyak megtervezésében semmi különleges nincs, erre most nem is vesztegetek szót. Egyedül említésre méltó a fáklya lángja, amely egy megfelelő alakú tárgy, Fire textúrával és enyhe köd attribútummal. Utóbbira azért van szükség, hogy a lángba bele lehessen látni. A láng State anim segítségével, a Time Adjustment változtatásával lobog. Először egy kisfelbontású previewet készítettem, amin megnéztem, a láng belső színe, amely természetszerűleg világosabb, mint a külső szín, mely képkockákon domináns. Amelyiken több a belső szín, azon erősebben kell világítani a fáklyának. Irány a Detail editor, a láng Light attribútumot kap és az előbb fel-

jegyzettek alapján, ahol a láng erősebb, ott a fentebb részletezett módon közbülső state-et készítettem több fényt kibocsátó Light paraméterekkel. Természetesen a fáklyafénynek csökkenő intenzitásúnak kell lenni, csak így érvényesül a hatás, tehát a Diminishig Intensity kapcsolót be kell kapcsolni.

A fény elgyengülésének távolságára a fényforrás Y tengelyének hossza a mérvadó, tehát ezt kell beállítani, hogy a fáklya épp bevilágítsa a termet. A fényerő csökkenésével egyidejűleg lecsökkentettem az Y tengely hosszát is, ettől imbolyog a fény. A kép renderelésekor nem tettem külön fényforrást, csak a fáklya lángja világított.

Igaz a beállítások sok szöszmötöléssel jártak, de a hatás igen meggyőző, próbáljátok ki Ti is.

-> 2. kép

Más. Többen is felvetették, hogy problémáik vannak a Backdop Picture alkalmazásával, ezért itt most megismétlem, amit a könyvemben részletesen is kifejtettem. A program a Backdop Picture-t minden konverzió nélkül háttérképként alkalmazza, erre rajzolja fel a tárgyakat. A dolog természetéből adódóan tehát ennek TELJESEN AZONOS paraméterekkel kell rendelkezni, mint a renderelendő képnek, azonos szélességűnek, magasságúnak és színmélységűnek kell lenni. Ellenkező esetben a háttérképet a program nem tudja felhasználni. Erre a renderelés kezdetén figyelmeztet, ha ennek ellenére mégis elkészítetjük a képet, akkor azon nem lesz rajta a Backdrop Picture. Tudom ez bukás, de mit tegyünk, ha kihagytak egy konverter rutint a programozók. Ők tudják miért.

Na most egy kis elméleti fejtegetés. Hogyan lehet igazán élethűvé tenni például egy szabadtéri képet? Köztudott, hogy a tiszta levegő sem engedi át maradéktalanul a fénysugarakat. A levegő részecskéin leginkább a kék színű fénysugarak szóródnak szét, ezért látjuk a levegőt kéknek, innen a kék bolygó elnevezés. A kék fény szóródásából következik, hogy a messzebb lévő tárgyakat kékebbnek látjuk. Ezt a hatást leutánozva életszerűbbek lesznek a képeink. A fényszóródás nem csak a színárnyalatot módosítja, hanem életlenné is teszi a messzebbi tárgyak körvonalait. Ez a mélységélesség, illetve életlenség.

A kék szóródást kétféleképp valósíthatjuk meg. Az egyik, hogy a távolban elhelyezünk egy ritka, kék árnyalatú ködöt. Ennek tényleg nagyon ritkának kell lenni, hogy ne is látszódjon, csak a hátteret színezze el egy kissé. A másik megoldás, amely kombinálható az előzővel, hogy a messzebb lévő tárgyakat kék fénnyel világítjuk meg. Ezt a fényforrást csökkenő intenzitásúnak kell beállítani, hogy az elől lévő tárgyakat ne világítsa meg, hiszen pont az a lényeg, hogy csak a távoli tárgyak kékesebbek.

A mélységélesség megvalósítására a 3.0-s Imagány tartalmaz egy beépített funkciót, a Depth of Field-et. Ezt a Camera Actor jelen keresztül érhetjük el. Alapesetben nincs ilyen felsorolójel, ezért ha mélységélességi hatást akarunk elérni, először is létre kell hozni a kívánt felsorolójelet az Action editorban. A megjelenő kérdezőben a mélységélesség mellett a 3D hatás paramétereinek beállítását is elvégezhetjük. Mivel azonban most nincs elég hely, ráadásul a 3D hatás kihasználásához való szemüveg gyakorisága a bump mappingos fehér hollóéval vetekszik, ennek részletezésétől eltekintek.

-> 3. kép

Számunkra a következő bizgentyűk érdekesek:

Y Size ... - Ezzel a kapcsolóval választhatjuk ki, hogy a kamera Y tengelyének hossza mit befolyásoljon, a 3D hatást, vagy a mélységélességet.

Apperture Size - A kamera mélységélességének nyílása. Minél nagyobb ez az érték, annál kisebb távolságon belül lesznek élesek a kontúrok.

Van még néhány dolog ebben a kérdezőben, ami a mélységélességgel kapcsolatos, de most ne menjünk ennyire a részletekbe. Kísérletező kedvűek úgy is gyorsan kitapasztalhatják ennyi alapismeret birtokában, a többieket pedig csak összezavarná a sok figyelembe veendő dolog.

A tengely méretének és a kérdezőben beállított paraméterek ismeretében a mélységélesség határa számszerűleg is kifejezhető, de ennek részleteibe most ne menjünk bele, ugyanis erősen közelít a lap alja. Általánosságban elég annyit tudni, hogy a kamera Y tengelyének hossza határozza meg a fókusztávolságot, amelynél a tárgyak tökéletesen élesen jelennek meg. Az Aperture Size fordított arányba van hatással arra az intervallumra, amelyen belül még éles képet kapunk. Minél nagyobb tehát ez az érték, annál közelebb kerül a fókuszponthoz az életlenség kezdete. Akik fotóznak, tudják, hogy a fókuszponttól távolodva később következik be az életlenség, mint attól közeledve. Ha két, egymástól mélységben különálló tárgyról egyforma éles képet szeretnénk kapni, a fókuszpontot nem a két tárgy távolságának átlagára kell tenni, hanem attól valamivel a közelebbi felé. Hogy pontosan mennyi ez a valamennyi, azt az itt nem részletezett egyenletekkel lehet megtudni.

-> 4. kép

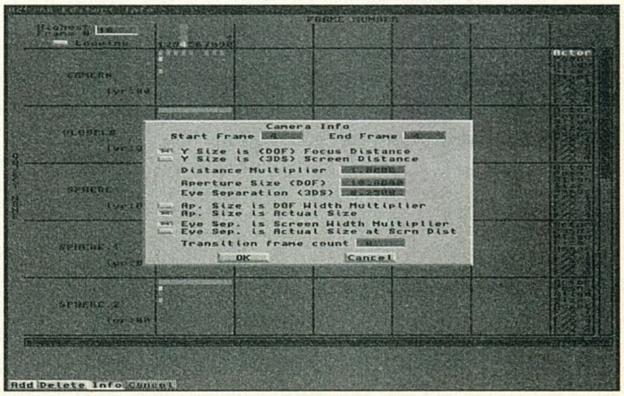
Mivel a kamera Y tengelyének távolsága a kamera látószögére is hatással van, a fókuszpont helyének beállítása után a kamera X tengelyét is arányosan kell beállítani, hogy a látószög ne változzon.

Sajnos a Depth of Field funkció hasonló a jó ételekhez: Ami finom, az vagy hízlal, vagy egészségtelen. A DOF használata nagyságrendekkel képes növelni a rendering-hez szükséges időt.

Akinek elegendően gyors gépe, vagy nagy türelme van, megpróbálkozhat a mélységélesség paraméterének változtatásával animációt készíteni, ezt lehetővé teszi a kamera actor jelében a Transition Frame Count input mező. Igen látványos, amikor a kamera látószögének változásával egy időben a mélységélesség is változik, például ha ráközelítünk egy tárgyra.

Ennyit mára a tudomány és a technika világából. A Delta legközelebb, bocs ez a Kudlik Juli szövege. Szóval szevasztok.

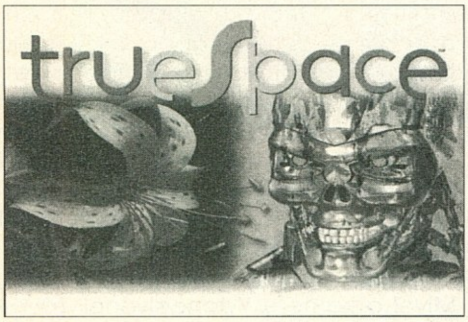
Aurum



3. kép

PC HÍREK

Caligari Truespace
Csak kreatív embereknek



A napokban jelenik meg az igen érdekes Caligari Truespace című renderer program 2-es verziója. Az új változat a következő újításokat tartalmazza: 3D-tárgyak valós idejű renderelése; 3D-Boolean műveletek; Field Rendering; numerikus bevitel CAD-hez. Ez a program, mint az első verzió is, egy igen gyors valódi ray-tracer windows alatt. Érdekes menürendszere is azt mutatja, hogy kreatív animátoroknak tervezték, nem profiknak. (Nem lehet benne olyan pontosan tervezni.) A kiszámolt képek minősége igen jó, és ami egy igen nagy plusz, hogy tud direktbe avi-file-ba is menteni, így tudunk true-color animációkat csinálni.

A. Premiere 4.0
Video for Windows

Aki eddig PC-n videót akart vágni, feliratozni... az nem-igen tudta ezt kényelmesen és igényesen megtenni. Az Adobe Premiere PC-s verziója (1.1) már kezdett jó irányba haladni, de most lesz igazán jó dolga a PC-s videósoknak. A 4.0-ás verzióban szerkeszthetünk filmeket AVI és Quicktime formátumban, kibővíthetjük őket FLI és FLC animációkkal, képekkel, feliratokkal, és CD-minőségű hanggal. Ezt mind könnyedén tehetjük meg, mert a menürendszer okosan van felépítve és könnyen kezelhető. Rendelkezésre áll többféle preview-lehetőség is. Igen komplex 3D video-effekteket is létre tudunk majd hozni. Az eddig is bő video-effekt választék tovább szélesedett, most már 63 féle van benne. Beállítható az is, milyen durva legyen az átmenet az egyik képből, vagy animációból a másikba. A programhoz adják az Adobe Photoshop 2.5 LE-t és egy CD-ROM lemezt.

MPEG
Videót mindenkinek

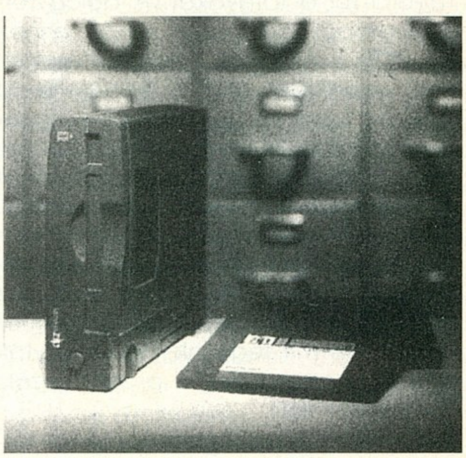


Még múlt évben mutattuk be az egyik első MPEG video-tömörítést alkalmazó kártyát a Reelmagic-et. Azóta valóságos boom lett ezen a piacon. Egyre több cég jelenik meg MPEG-lejátszó kártyával, olcsóbbnál olcsóbb áron. Körülbelül 30.000 forintnak megfelelő áron hozott ki több cég ilyen kártyát. A Video-Blaster MP-400 is egy ilyen árkategóriájú valós idős MPEG lejátszó. A Philips által bevezetett CD-i formátum mellett ismeri a Video-CD és a Karaoke-CD formátumokat is.

Mivel sokszor okozott problémát, hogy az MPEG-bővítőkártya nem működött együtt egyes VGA-kártyákkal, ezért most egyre több cég hoz ki VGA-gyorsító-kártyával egybeépített MPEG-lejátszót. A Reelmagic-ből is megjelent egy ilyen verzió Reelmagic Rave néven. Ez egy VLB-MPEG grafikus modul, mely 1 vagy 2 Mbyte DRAM-os verzióban kapható. Így 640×480 (1 MB), illetve 800×600 (2 MB) True Color üzemmódra képes. Ezeket a nagy kép és színfelbontásokat csak 60 Hz mellett képes csak nyújtani. Ára 500 dollár körül mozog. Az Orchid a 64-bites grafikus gyorsítókártyáját, a Kelvint bővítette egy MPEG modullal. Az új kártya neve KELVIN MPEG. Ez is 1 és 2 MByte-os verzióban kapható, és a true-color üzemmódokat szintén csak 60 Hz-es képismétlési frekvencia mellett tudja. Ára igen kellemes: az 1 MByte-os verzió 400 dollárba kerül.

A francia VITEC nevű cég igen meglepte a piacot. Megjelent VIDEO NT nevű MPEG tömörítő-kártyájával, mely 600 dollárba kerül. (Konkurrens termékek ára kb. 2.000 dollár volt eddig.) 24-biten, 320×240 felbontásban 15 képet tud másodpercenként bedigitalizálni, és valós időben MPEG formátumba konvertálni, majd winchesteren tárolni. AVI-formátumban ugyanilyen felbontás mellett már 30 kép/secundumot tud. Bemenetekkel is bőven el van látva: 6 db kompozit-video és 3 db S-video bemenet található rajta.

ZIP-DISK
100 Mbyte-os floppy

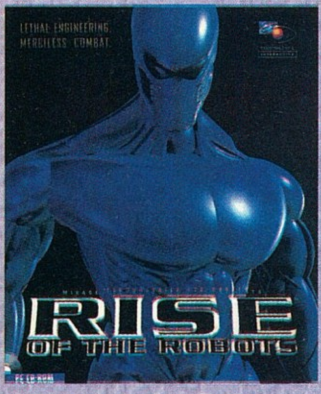


Az Iomega bemutatta a Comdex-en a csúcsteljesítményű floppy-drive-ok egy új generációját. A ZIP-Drive speciális, az Iomega által forgalmazott 3.5-es floppy-kal dolgozik, melyek 25 és 100 Megabyte-os kapacitásúak. Áruk 10, illetve 20 dollár. Mivel kb. 3000-es fordulatszámon megy a drive és 35 ms az elérési ideje, így már majdnem eléri egy winchester teljesítményét. A SCSI-interface-szel felszerelt drive ára 200 dollár. Ez igen kedvezőnek tűnik, hiszen így 1 Gbyte, átszámítva kb. 50.000 Ft-ba kerül.

Charlie

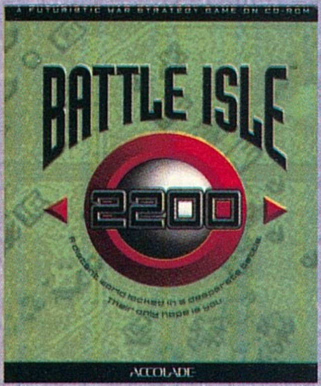
1995 sem kezdődhet CD-ROM újdonságok nélkül, volt miből válogatnunk, hisz karácsonyra nagyon sok érdekes program jelent meg. A rovatban bemutatott játékok megtekinthetők és megvásárolhatók az Automex Kft-nél, a Wesselényi utca 21. szám alatt.

CD-ROM NEWS



Rise of the Robots
Mirage
(MS-DOS CD-ROM)

Már több mint egy évvel ezelőtt elindult a kampány erről a programról. A legszebb és legjobb verekedős játékot ígérték PC-re. Még az MTV-n is reklámozták. Aztán megjöttek az első képek, és mindenki csak ámult-bámult. Mindenki nagyon várta a játékot és most végre megérkezett. A játék története a következő: a távoli jövőben, egy csúcstechnikájú ipari világban vagyunk, a 4-es számú metropoliszban. Az emberek a bolygón mindent elhasználtak, hogy nyersanyagot szerezzenek technikai fejlődés fenntartásához. Az óceánok és a világ nagy része tönkrement, teljesen szennyezett. Az emberek csak a metropoliszokban képesek élni; itt gyártják számukra a létfontosságú élelmiszert, vizet, levegőt. Az emberek szolgálatába vannak állítva a robotok ezrei. Ebben a városban van a bolygó legnagyobb robot-gyártója, az Electrocorp. A cég épületében elszabadul a pokol, a robotok átveszik az irányítást. Téged, az emberi irányítású robotot küldenek ki, hogy sorban egymás után legyőzd a robotokat, majd a vezetőjüket. 7-féle robot van a játékban, mindegyiküknek megvannak az erősségei és a gyengéi. Mindent lerendereltek a programhoz 3D-STUDIO-ban. Bombasztikusan néz ki, hála a 640×480 felbontásnak, és a renderelésnek. Az átvezető animációk is nagyon profin vannak megcsinálva. A játék zenéjét pedig nem más, mint Brian May, a Queen gitárosa írta. A játszhatóságról már megoszlanak a vélemények.



Battle Isle 2200
Accolade
(MS-DOS CD-ROM)

Az év közepén jelent meg Európában a Battle Isle második része a Blue Byte-tól. Igen nagy siker volt, így természetesen megjelentették a programot az USA-ban is. Ez a Battle Isle 2200. Az amerikai verzió természetesen nem jelenhetett meg úgy, hogy semmit nem javítanak rajta, és még néhány hónapot csúszik is az eredetihez képest. Az egyetlen de létfontosságú újítás, hogy belerakták a multiplayer üzemmódot. Lehet most már E-Mail-en, soros kábelen keresztül és LAN, LANTASTIC, illetve Novell hálózaton játszani a programot. Az E-Mail-es játékot úgy oldották meg, hogy egy kör befejezése után elküldjük E-mail-en keresztül a turnier.dat file-t ellenfelünknek, aki lejátssza a körét, majd visszaküldi a megváltoztatott file-t (a bluebyte\bi2\sav könyvtárba kell bemásolni), és ugyanez körönként újra és újra... A soros kábeles megoldásnál lesz egy server gép, és erre lehet a többit rákötni. Ha két soros port van a szerveren, akkor 3 gép köthető össze. A program többi része nem változott. Ugyanaz a szuper stratégiai játék. Aki még akarta venni a Battle Isle 2-t, és még nem tette meg, az inkább ezt a változatot vegye meg, mert így tud majd multiplayer üzemmódban is játszani.



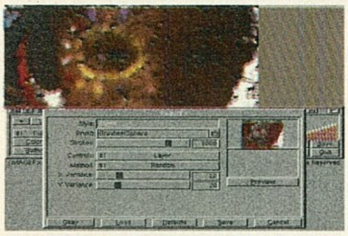
Knights of Xentar
Megatech
(WINDOWS CD-ROM)

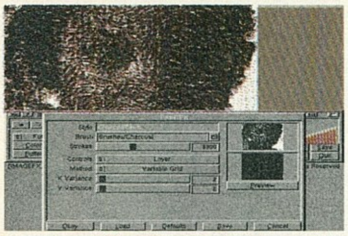
Volt egyszer egy egészen jó kis japán kalandjáték, a Panic in Cobra City. A Manga stílusában készült. Ez mindent megmagyaráz. Erotikával "finoman" fűszerezett, a jövőben játszódó nyomozós program volt. Sokaknak tetszett mert meghódíthattunk és .....-hattunk benne kedves ferde szemű leányzókat az ügy végső lezárása előtt és jól el lehetett vele szórakozni. A főhős főbb tulajdonságainak értékelését egyszerű szerepjátékhoz hasonló formában oldották meg a programozók. Később ugyanez a cég megjelentette a Metal and Lace című, szintén japán grafikás verekedős játékát, ami bukás volt. Mostani játékuk fantasy környezetben játszódik. Végre visszatértek a Cobra Mission rendszeréhez, ismét egy igen kellemes programot hoztak ki. Mivel a játék most már CD-n jelent meg, így megoldható lett, hogy a játékban végig digi beszéd legyen. Néhol egész jó poénokat nyögnek be a karakterek akikkel összeakadunk. Összességében a játék egy tipikus Manga-történet számítógépen. Az ember játék közben úgy érzi, mintha egy ilyen rajzfilm főhősévé lépett volna elő. Akinek tetszett a Cobra Mission vagy szereti a Manga rajzfilmeket, annak forrón ajánlom a hideg téli estékre.

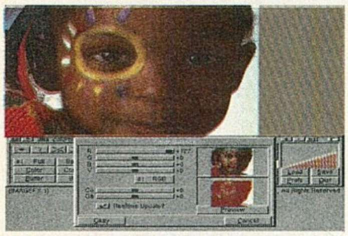
Charlie

ImageFX 2.0









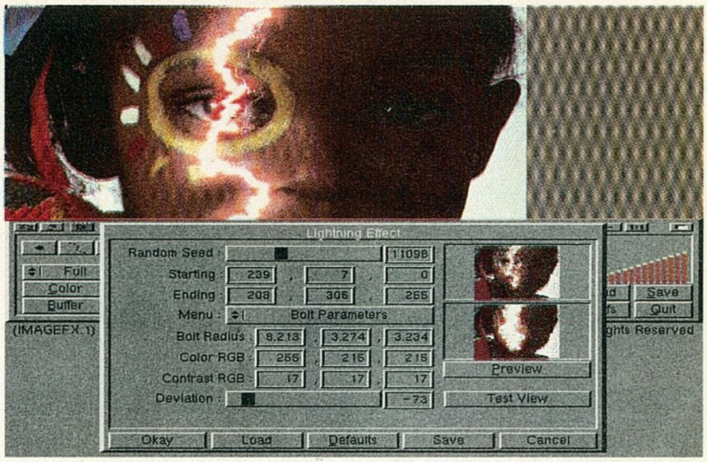


Az előző GURU-ban már beszámoltunk a hírek között a nagyszerű Amigás képfeldolgozó program, Az ImageFX 2.0-ás változatának megjelenéséről. Nos, most a száraz sajtóanyag után a szerkesztőségbe megérkezett egy működő példány is, amelynek bemutatkozásáról a következő két oldalon olvashattok.

Az ImageFX 2.0-ról alkotott benyomásaim egy szóban összegezhetők: Lenyűgöző. Persze minden örömbe vegyül egy kis üröm is, de erről majd később. AZ új IFX olyan program amelyet bármely platform megirigyelhet: a videografikusok sokrétű, megbízható, jó segítőtársa. Hagyományosan egyesíti magában a kötegelt képfeldolgozási funkciókat és az interaktív rajzolási lehetőségeket. A program minden szolgáltatása elérhető Arexx-ből, a teljes Arexx interface dokumentáció a felhasználó rendelkezésére áll, így saját modulokkal is könnyen bővíthető a szolgáltatások köre.

AZ ImageFX-re régebben is jellemző volt a modularitás, de a 2.0-ás változatban ez az elv meghatározza a program teljes szerkezetét. Minden képtöltő, minden rajzmód, effekt külön modul, amely a főprogram megváltoztatása nélkül egyszerűen upgrade-elhető. Új modulokkal a program tudása kényelmesen bővíthető.

A felhasználói felület első ránézésre nem sokat változott, de



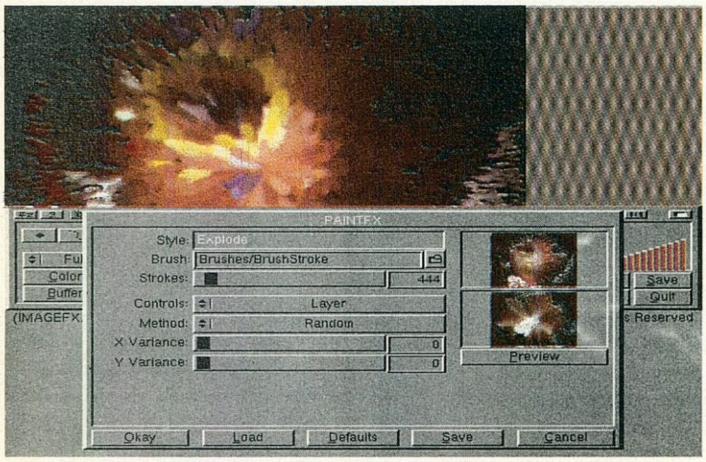
ennek drasztikus megváltoztatására nem igazán volt szükség, hiszen ez eddig is kiváló volt. A felszín alatt azonban ott lapulnak az újdonságok: minden ablak betű-érzékeny, vagyis a Prefs-ben beállított betűmérettel és betűtípussal jelenik meg (ha az ésszerű méretű). Minden effekthez tartozik egy preview ablak amelyben gyorsan megnézhetjük az effekt hatását, mielőtt alkalmaznánk az egész képre ami néha bizony időrabló dolog... (ezek jól látszanak a cikkhez tartozó képeken is) Az igazsághoz tartozik, hogy a preview képek minősége nem a legjobb, és elég kicsik is, de azért nagyon sokat segítenek a beállításokban.

A képek töltésénél a fájlok neve helyett (választhatóan) a képek kicsinyített mása jelenik meg, ami könnyíti az eligazodást közöttük. Ezeket a kis preview képeket a programcsomag részét képező Browser katalógizálóprogrammal hozhatjuk létre.

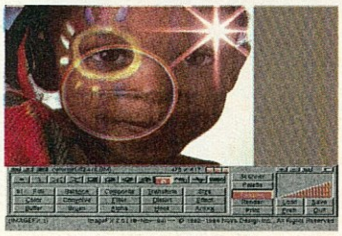
A régi verziók hiányosságait a programozók pótolták, ilyen volt például a szórópisztoly vagy a beépített ecsetek rendkívül korlátozott mérete, ezek most 255 pixelig növelhetők.

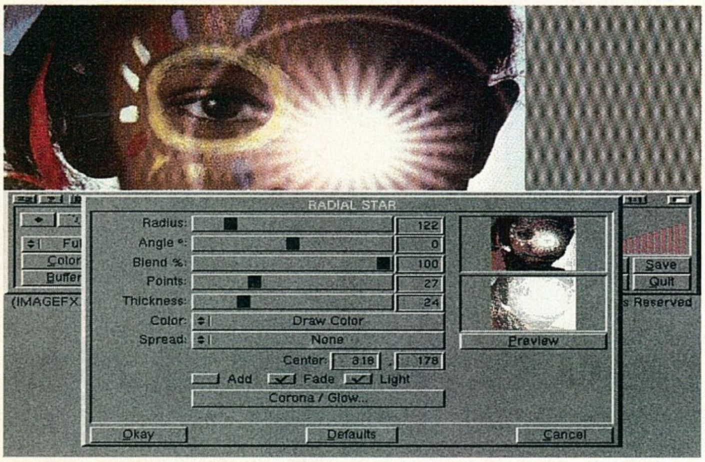
Feltétlenül meg kell említeni ami a hírekben is ki volt emelve: az új rajzmódok. Természetes eszközök (kréta, vízfesték, szén) hatású rajzokat készíthetünk, és ezek valóban működnek. Az új rajzmódok gondosan paraméterehetők, a kívánt hatás elérésének céljából. Ez azt jelenti, hogy a szénnel való rajzolás nem feltétlenül szénrajzot eredményez; fantasztikus, nagyon érdekes hatásokat idézhetünk elő a paraméterek megváltoztatásával.

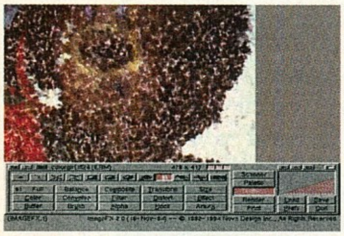
AZ új ImageFX lelke az új effektgyűjtemény. A videografikusok legszebb álmaiban jelennek meg ehhez fogható dolgok. Rengeteg új képmanipuláló van, s ezek különböző helyeken jelennek meg a programban. A Transformations menüben van pl. az új Complex 2D rotate és a Perspective 3D rotate. Ez előbbivel megcsavarhatjuk, csavarás közben elmoshatjuk, a képet, az utóbbival pedig térben forgathatjuk, dönthetjük azt. Meg kell jegyezzem, hogy a klasszikusnak képfeldolgozónak számító ADPro-hoz képest a legtöbb ImageFX effektmodul sokkal gyorsabb, s ez alól

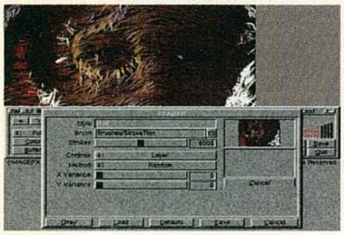












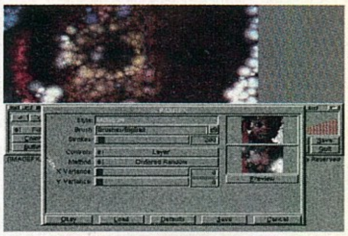
nem kivétel a forgatás sem.

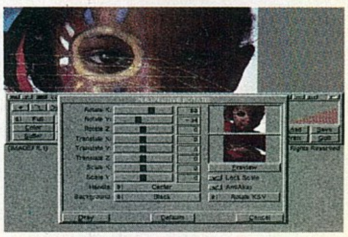
A Distort menüben vannak azok az effektek, amelyek legfőképp a kép "alakját" módosítják. Innen a kedvencem a Dream, amely meghullámoztatja a képet. Kiemelendő a Spherize is, amely egy gombfelületre feszíti rá a képet és még egy kis csillanást is tesz az általunk meghatározott helyre.

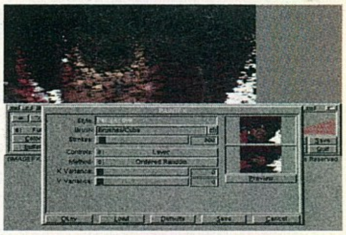
Az igazi gyöngyszemek az Effect menüben lapulnak. Az Apply Texture a képbe egy általunk meghatározott (IFF kép) textúrát "sző bele" (ez a funkció a PC-n és Macintosh-on futó Fractal Painter-ből már jól ismert). A Straw a képet szálkákkal tűzdeli tele, különös tekintettel a színek találkozásaira. A Crystallize a képet elkristályosítja, a Radial Star pedig egy szabadon definiált alakú (szabályos) fénycsillagot varázsol a képre. A Lens Flare összetettsége elképesztő. A főcsillanás mellett még 15 féle tulajdonságát paraméterezhetjük a szivárványszínű lencse-reflexióktól kezdve a külső és belső fénygyűrűkön át a vízszintes és minden irányú fénycsíkokig. Az egyik legmegdöbbentőbb újdonság a Lightning. Igen az angoltudók már sejtik: ez egy villámlás generátor. Tetszőleges alakú, intenzitású, színű stb. villámlásokat generálhatunk vele a képre.

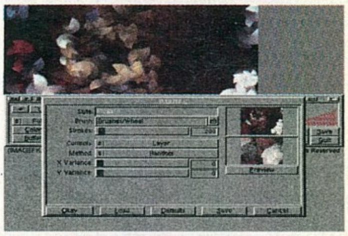
Vannak speciális Arxx makrók, amelyeket közvetlenül a ImageFX főképernyőjéről hívhatunk és összetett műveleteket valósítanak meg. A leghasználhatóbb számomra ezek közül az Analyze JPEG, ami megvizsgálja azt, hogy egy kép JPEG tömörítésénél különböző tömörítési arányoknál mennyit romlik a kép minősége, majd ebből egy grafikont generál.

Elérkeztünk az utolsó ponthoz amely PaintFX néven szerepel. Ez nem egy konkrét effekt, hanem egy keretrendszer amelyhez jelenleg 20 modul létezik. Szerintem ez a program legérdekesebb része, igen nagy hasonlóságot mutat a Silicon Graphics gépekre kifejlesztett és onnan elszármazott Xaos Tools nevű programcsomagra. A Molecule pl. a képet molekulákból rakja ki, a Rain esőcseppekből, a Hair pedig összevissza különböző színű hajszálakból. A PaintFX-hez a Pointilist tartozik, amely pointilista festményt varázsol képünkből, vagy az Impressionist ami .... (kitalálható). Mindegyik PaintFX modul egy-egy kis képet (Brush) használ fel, amelyet valamilyen módon a képre rajzol, vagy éppen a képet helyettesíti velük. mindegyike. Ezek eloszlását, érzékenységet (hogy a kép milyen tulajdonságára változzanak) mind-mind beállíthatjuk.







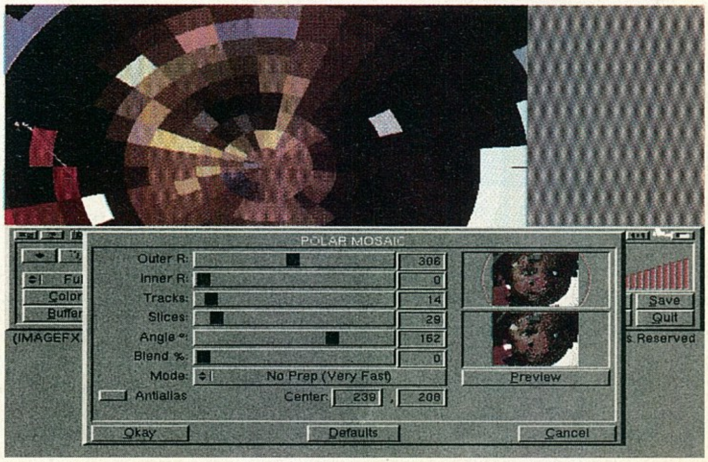


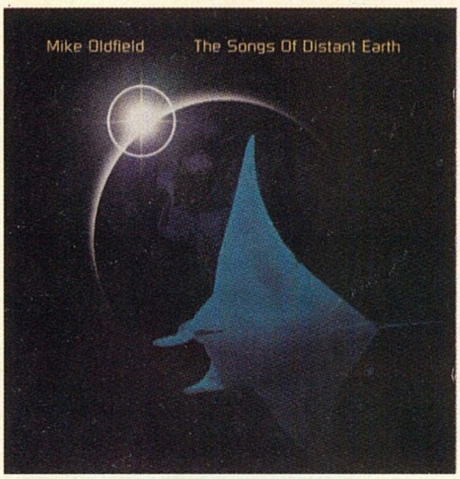


A legnagyszerűbb az egészben az, hogy ezek a hatások mind alkalmazhatók animációkra, azok képkockáira is! Ezt segíti az ImageFX programcsomagban új tagként üdvözölhető AutoFX, ami egy kötegelt képfeldolgozó rendszer, az ADPro FRED-jéhez hasonló. Az ImageFX effektjeihez előre megírt Arexx makrók százai találhatók az AutoFX tarsolyában, nincsen más dolgunk mint sorban kiválasztani az alkalmazni kívánt hatásokat és rákattintani a Begin gombra! Kompatibilitási okokból megmaradt az IMP nevű program is, amely az AutoFX elődjének tekinthető.

Az ImageFX 2.0 nélkülözhetetlen minden videografikával foglalkozó számára, de a beépített virtuális memóriakezelő segítségével és a nyomdai színrendszerek ismeretével alkalmas nyomdai előkészítési feladatok elvégzésére is. Természetesen mint minden képfeldolgozó programnak az ImageFX-nek is sok memóriára (min 6MB) és minél gyorsabb processzorra van szüksége. Véleményem szerint nem túlzás azt állítani, hogy a 2.0-ás változat jelenleg a legjobb képfeldolgozóprogram Amigára.

Marinov 'Gaborca' Gábor

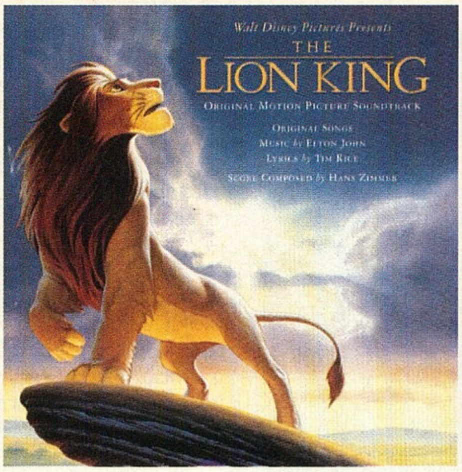




MikeOldfield:The Songs of Distant Earth

1957-ben Arthur C. Clarke, a 2001 űrodesszia szerzője megírja a Föld távoli dalai című novelláját, mely egy amerikai scifi magazinban látja meg a napvilágot.
"A dolog egészen 1983-ig ennyiben maradt, mikor elhatároztam, hogy az eredeti történetet egy teljes könyvvé bővítem. Nagy kihívás volt ez nekem: drámai, ám mégis teljesen realisztikus regényt írni olyan csillagközi utazásról, amely a fény sebessége által szabott sebességhatár miatt évtizedekig, akár évszázadokig is tart."
"Mivel a regény vége egy hangverseny, örömmel értesültem arról, hogy Mike Oldfield a történet ihletésére egy művet kíván komponálni. Nagyon tetszett a "The Killing Fields" című filmhez írt zenéje, s most, hogy meghallgattam az elkészült CD-t, úgy érzem Mike megfelelelt az elvárásaimnak."
Írja mindezt Arthur C. Clarke a CD belsőborítóján, az űrutazásról és a lehetetlennek kikiáltott fikciók bekövetkezéséről szóló rövid kis eszmefuttatás mellett.
Már a lemez első meghallgatásakor feltűnik, hogy ez az Oldfield, nem az az Oldfield, aki mondjuk a nagyszerű Tubular Bells első és második részét írta. A hangzás, a hangszerelés, minden teljesen más, lágyabb a megszokottnál. Bár nem vagyok kimondottan Enigma rajongó, de a számok nagy része az ő stílusukhoz hasonlítható. Az Oldfield-tól megszokott gitárhangzás nagyon kis részen lelhető csak fel, inkább a szintetizátorok dominálnak. Háttérzenének nagyon kellemes, de a régi Oldfield rajongókat szerintem nem fogja lekötni.
A CD-nek Apple gépekre szánt "multimédia" változata is megjelent.

Prunoki



Lion King

Gondolom mire ez a cikk napvilágot lát, szinte mindenki megnézte már a Disney studio 32. rajznagyjátékfilmjét az Oroszlánkirályt. A film sikeréhez bizony hozzá tartozik a zenei világa is, mely tagadhatatlanul remek. Persze ez nem véletlen, a Disney egyre hangsúlyosabban odafigyel a fülbemászó dallamokra, gondoljunk csak akár a Szépség és a Szörnyeteg Oscar-díjas betétdalára.

Az alkotógárda pedig profikból áll. Hans Zimmer (aki eddig többek között szerzője volt az Esőember, Az Utolsó Császár, A Thelma és Louise, a Játékszerek filmzenéjének) briliáns hangszerelésével és zenei rendezésével Elton John pop-rock-gospel melódiáit afrikai dallamokká alakította némi Zulu énekléssel, kórussal és ritmusszekcióval. Ebben nagy segítségére volt egy afrikai születésű énekes; Lebo. Elton John egyenlőre hat arany-, hét platina és újabb hét többszörös platinalemezt tudhat magáénak. Mivel Elton jobban kedveli a már kész szöveghez írni dalait, így az Oscar-díjas Tim Rice kicsit gondban volt, mert ő viszont pont a fordított szituhoz volt szokva; eddig kész dallamokhoz írta szövegeit.

Amint a CD-n megtapasztalhatod, az alkotógárda nagyszerűen áthidalta nehézségeit és öt olyan varázslatos dalt alkotott, hogy nehéz lenne bármelyiket is kiemelni közülük. Kinek mi áll a szívéhez közelebb, hiszen a "Circle of Life" lett a főtéma, mégis a "Can You Feel the Love to Night" romantikus dallamai ragadnak meg elsőként az emberben, no és persze a kenyai ihletésű életfilozófia a Hakuna Matata...

Lily



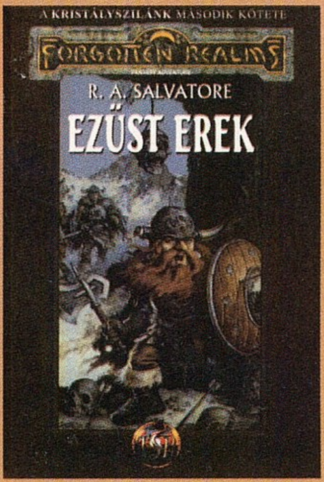
Irigy HónaljMirigy - Fetrengés

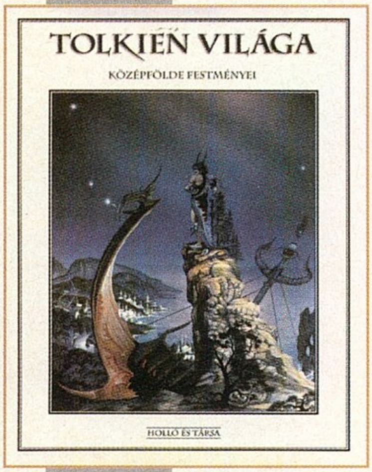
Az Irigy Hónaljmirigy nevű együttes 1990 december 31.-e előtt egy héttel alakult, hogy szórakoztassa a szilveszteri buli résztvevőit. A fantasztikus siker hatására a fiúk úgy döntöttek folytatják. Első lemezük a Fetrengés 1994 karácsonya előtt került a boltokba, de a közönség személyesen is élvezhette műsorukat december 9.-én az E-klubban. A hat zenész fiú fergeteges zenei képzettséggel és fantasztikus szöveggel látta el a lemezen szereplő dalokat, amely némelyik szám esetében nekem sokkal jobban tetszett mint az eredeti előadók esetében. Ebből gondolom kiderült, hogy az együttes neves magyar előadók dalait játssza és figurázza ki. Természetesen az eredeti szerzők beleegyezése is szükséges volt ahhoz hogy a dalok a lemezre kerülhessenek. Az élő koncertet a dalokhoz illő jelmezben adják elő, ami egy kicsit furcsa Kabai László (Cuna) esetében, amikor megjelenik mint Metal Lady, fején a vízvezetékszerelők által használt kócból készült paróka, szőrös mellkas és bőr melltartó. Már a látványtól is majdnem szétpukkad a hasam a nevetéstől, na de amikor énekelni kezd... Csúcs. A paródiák közül kiemelnék néhányat, melyek nekem a lemez meghallgatása után a legjobban tetszettek: Metal Lidérc (Metál Nénike), Szeszek Schön (Ide nézz Dénes), Beatrutyi (20 óra), és tulajdonképpen most fel is sorolhatnám az összes, lemezen szereplő dalt. Fölösleges lenne többet írni róluk, hiszen az album önmagáért beszél. Mindenkinek csak ajánlani tudom, aki szeretné magát röpke 50 percre jól érezni, hallgassa meg, érdemes.

Malacné

Új Valhalla könyvek







Tolkien világa

Nem igazán szokott előfordulni, hogy ezeken az oldalakon művészeti könyvek, albumok kerülnek bemutatásra. Az, hogy mégis most egy ilyen jellegű kiadványt láthattok itt, annak köszönhető, hogy Tolkien úgyhiszem igen sok olvasónkhoz közel áll, beleértve persze a számítógép játékokkal, vagy éppen kalandjátékkal foglalkozó embereket. Nos, a kötet Tolkien mindhárom főművét érinti (A babó, A gyűrűk ura, A szilmarilok), végigkövethetjük a történet alakulását a képek segítségével. Nekem, mint Tolkien nagy rajongójának igazán nagy élményt jelentett az, hogy ismerve a könyvek cselekményét szinte újra végigolvastam a műveket. A képeket, melyből kb 50 található a könyvben egyébként különböző művészektől származnak, következzen most egy felsorolás róluk márt csak azért mert úgy érzem megérdemelnek ennyit: Inger Edelfeld, Tony Galuidi, Roger Garland, Robert Goldsmith, Michael Hague, John Howe, Alan Lee, Ted Nasmith és Carol Emery Phenix. A festményeket az a szövegidézet kíséri, mely a művészt megihlette, s rövid esszék is találhatók a könyv végefelé, melyben az alkotók arról vallanak, hogy milyen hatást tett rájuk Tolkien egyedülálló képzeletvilága. Azok számára kik nem ismernék Tolkient, következzen most egy kis bemutatás. J. R. R. Tolkien 1892 január 3-án született. Nevét hosszú, kiemelkedő tudományos munkássága mellett A hobbit, A gyűrűk ura és A szilmarilok című meseregényei tették világhíressé. Könyveit, amelyekből világszerte több millió példány kelt el, 24 nyelvre fordították le. Olvasóinknak óriási, klubokba tömörülő tábora van. Számos kitüntetést kapott, s az oxfordi egyetem 1972-ben az irodalomtudományok díszdoktorává avatta. A halál 1973-ban, 81 éves korában ragadta el.

Micimackó és a Tao & Malacka és a Tao

Az a két könyv melyet most fogok ajánlani nektek nem tartozik igazán a friss könyvpiaci újdonságok közé, azonban mindenképpen érdemes áttanulmányozni őket, mert sok olyan bölcsességet tanulhatunk belőle, mely egyébként nem tűnne fel nekünk a nagy napi rohanásban. Bölcsességet mondtam, hisz a megtévesztő cím ellenére Micimackó és Malacka (meg persze a többi ismert szereplő) csak egyfajta körítést nyújt a témához, a Tao tanaihoz. Az hogy mi tulajdonképpen ez a Tao azt nem árulom el, hisz ez a könyv lényege. Mindenesetre valami olyasmi mely képes egy kicsit megváltoztatni gondolkodásunkat és életünket. És, hogy miért pont egy látszólag csekélyértelmű medve és egy örökösen kételkedő és félős Malacka a főszereplője a könyveknek, azt talán az írótól kéne megkérdezni, mindenesetre szerencsés választás volt, hisz mindnyájunknak kedvesek ezek a figurák.

CD-I

Következzen most egy kis számítástechnika. Vannak már olyan területek, melyek óhatatlanul összemosódnak a technika fejlődésével. A CD-I, mely 1992-ben indult el világhódító útjára valami újat, valami egészen mást vitt be a zenét és a filmeket kedvelők világába. A CD-I, melynek kezdő típusa a 210-es, majd a 220-as volt manapság már a 450, illetve a 550 típusszámnál tart, és a fejlődés korántsem ért véget. A mai CD-I képes audio CD-k lejátszására, foto CD-k képeinek bemutatására, valamint természetesen interaktív CD lemezek (értsd játékok) lejátszására. Azonban ami miatt minket elsősorban érdekel a téma az az, hogy 74 percnyi video is lehet ezeken a lemezeken, mely egy kissé forradalmasíthatja a videopiacot. Természetesen ez a változás nem következik be olyan látványosan mint mondjuk a VHS rendszer indulásakor, azonban nagyon dinamikusan fejlődik a kiadott CD mennyisége és persze a lehetséges megvásárolható készülékek választéka. A fejlődéshez az is hozzájárul, hogy egyre több géphez kínálnak FMV kártyát, illetve kiegészítést, mely segítségével szintén lejátszhatjuk az ilyen típusú CD-ket. A dolog persze akkor igazán izgalmas ha teljesen kihasználjuk a gép adottságait és nem csak videofilmek nézésére, hanem mondjuk egy jó kis játékra is használjuk. Mindenesetre van jövő a témában, valószínűleg még sokat fogunk hallani a CD-I-ről.

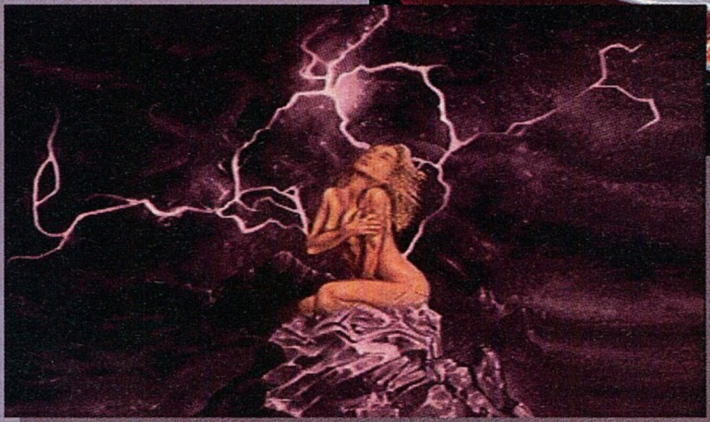
DEMOLOGIA

Búék guy-ok!!!

Remélem mindenki sikeresen túlélte a szilveszterrel járó tivornyázást, és mostanra már józan állapotban olvashatja a -pechére: részegítő proggykat tartalmazó- demologiát. Szeretném előrebocsátani, hogy sikeresen lezajlott a dániai Party IV, amelynek stuffjai a következő szám hasábjait fogják terhelni, feltehetően utószilveszteri hangulatot teremtve a nagyérdeműnek. Most pedig lássuk mi teheti pityókássá jelenlegi hangulatunkat.

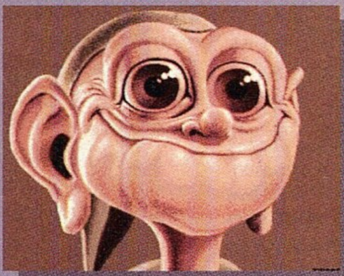


ARTIFICE / TRSI
Code: The Twins
Gfx: Fiver
Msx: Virgill
Raytrace: Rewired



A germán szekció újabb meglepetésére a World of Commodore '94 közeledtével menetrendszerűen lehetett számítani. Most is, mint mindig kiváló gárda verbuválódott a scenetagok szórakoztatására. A vizuális és audiális hatások harmóniájának szintere a képernyő elé szögez minket már a kezdeti fázisokban. A felvezetést követően a screenre görgetődik egy úgyneveezett realtime calculated spagettogram, amely effektus látványában titeket is részesítelek a demologia jóvoltából. Aki valamelyest ért a kódoláshoz, az feltétlenül röhögőgörcsöt kap a poéntól. Persze a bekeményítés azért nem marad el, amint azt egy AMIGA logo zoomrotálása is hűen tükröz. Magában ugyan nem lenne túl nagy szám, -megkockáztatom: még a sin táblájával sem- csakhogy szegénynek az árnyékát még egy fényforrás is manipulálja. A fényforrás a továbbiakat illetően velünk marad még egy fractal landscape rögös útjain való száguldozás erejéig, hogy átadja magát a halhatatlanságnak. Arra a kérdésre sajnos, hogy ezután hány sinusdots jelenik meg egyszerre a képernyőn, sajna nem tudok válaszolni. Gyanítom viszont, hogy KEFRENS-ék pillanatnyilag sutba dobhatják programozói tudományukat. Az utolsó part egy dallamos heavymetál zenei aláfestéssel egy teljesen újfajta, úgynevezett VOXELSPACE fractal dühöngéseit hivatott megmutatni. Itt értesülhetünk arról is, hogy a TRSI nem egy csapat, hanem egy vallás. YEARS OF PRIDE AND TRADITION!!! Fanatikusok? Talán.

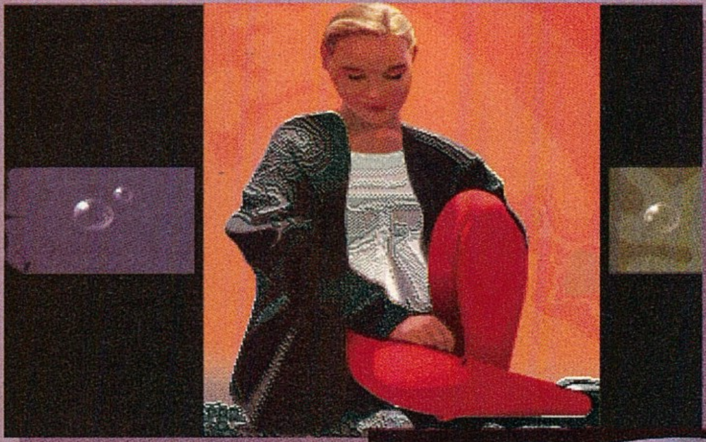






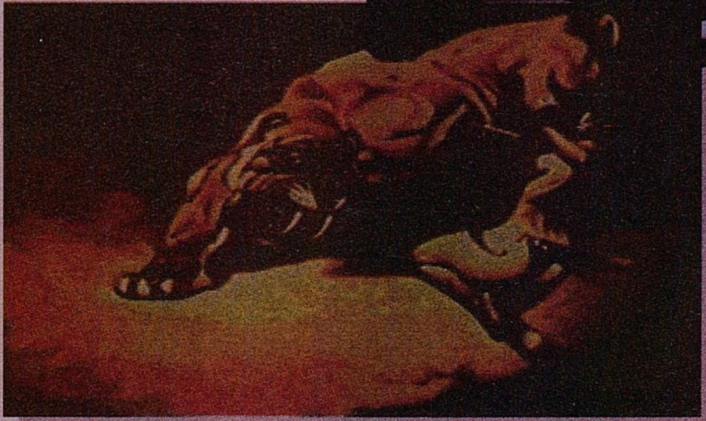
HATE / FANATIC
Code: SHD
Gfx: Masque, Sphinx
Msx: Speck
A mindig is élvonalban járó finn csapat csak azért nem





tudta beírni magát a nagy könyvbe, mert a dezign nem túlzottan az erősségük. Legújabb produkciójuk láttán sajna ismét ez a kép fogadott, bár a shadebob-ok tűzijáték effektusként történő felhasználása nem túlzottan a lopott ötletek közé sorolható. Programozási tudásuk ellenére úgy érzem darázsfészekbe nyúltak, amikor Virtual Dreams-ék







produkcióinak színvonalát kezdték kritizálni, de így utólagosan megnézve a terméküket, talán megengedhetik maguknak. Okot ad erre egy úgynevezett Z-BUFFERED TEXTURE VECTORS hatás, amely a szemünk láttára képezi két textúrás vectorkocka áthatását. Akinek még ez sem elég, az feltétlen lepadlózik annál az algoritmusnál, amely az FNC logo lightsource-os verziójának, és egy textúra kockának az áthatását jeleníti meg. Úgy látszik, a fractal téma a hülyeség fantáziájának nem csak a TRSI jóvoltából esett áldozatul. FANATIC-ék egy girl domborulataival asszociálnak a témára landscape formátumban persze. A csapat grafikusaira, illetve zenészére nemigen lennék büszke a programozó helyében, de gondolom be kellett velük érnie adott esetben.

WIT PREMIUM / FREEZERS
Code: Sputnik
Gfx: Grip
Msx: Bethoven

Az, hogy valaki egy sör nevéről írjon demot, gondolom nem okoz közbotránkozást. A GELLOWEEN '94 jóvoltából kibocsátott mű egyébként hivatott bemutatni egyúttal a lengyelek skandináviai minőséget megközelítő ténykedéseiket is. Erről ontja mellesleg manapság az összes valamirevaló discmag is a híreket. Ismételten csak a gyatra design késztethet arra, hogy hangot emeljek némileg a demoval szemben. Bár minden túlzást a sutba dobva kétségtelenül az eddigi leggyorsabb vectorworld-ot mondhatják magukénak, de könyörgöm: '95-ben vagyunk. Némileg kárpótol az egészért az a hatás, amely egy 8 oldalú glenz vektorizációja alatt fractált számol önnön oldalára, illetve a 4 egymást kergető texturemap box sem lebecsmérlendő. A grafika osztályon felüli mivoltát csak a crap techno zene rombolta össze lelkemben. (Egyszer megehető.)



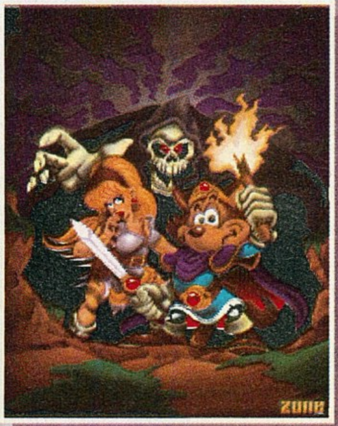


EUROCHARTS 26 / STATIC BYTES

Úgy érzem, feltétlenül be kell számolnom a mag stílusváltásáról. Amellett, hogy AGA opciók tömkelege nyújt kellemes felüdülést olvasás mellett, az sem mellékes mit nyújt a chart. Márpedig megújulás van bőven. Most mindamellett, hogy tudomást szerezhetünk a legfrissebb pozíciókról mind coder, grafikus, zenész stb. területen, immáron stílusosan elhelyezett ikonokban információt is kaphatunk kilétükről. Külön meglepetésként szolgál az EUROSTATISTIQUE, amely diagram-os formában nyújt segítséget abban az ügyben való tájékozódásunkhoz, hogy vajon kinek hogy alakult a szénája a hónapokkal ezelőtti helyezéséhez képest.

A következő szám demologia rovata alighanem ki fog lógni az újság borderén kívül, ismerve a THE PARTY sorozat anyag-kibocsátási mérlegét. Azért senki se izguljon: májusra csak be tudom fejezni a kiértékelést.

RAINBOW



TOPLISTÁK

AKCIÓ

1. Doom II
2. Mortal Kombat
3. Wing Commander III
4. Chaos Engine
5. Quarantine
6. Disposable Hero
7. Banshee
8. Apocalypse
9. Aladdin
10. Kid Chaos

SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. US Navy Fighters
4. Wing Commander Armada
5. Aces of the Deep
6. X-Wing
7. Dawn Patrol
8. Inferno
9. Pacific Strike
10. Cyclemania

KALAND

1.	Day Of The Tentacle	adv.
2.	Ultima VIII	rol.
3.	Dragon Lore	adv.
4.	Under a Killing Moon	adv.
5.	Alone In The Dark 2.	adv.
6.	Hell	adv.
7.	Ishar III	rol.
8.	Betrayal at Krondor	rol.
9.	Kyrandia 3	rol.
10.	Death Gate	adv.

PC 10

1. Doom II (Virgin Games)
2. Creature Shock (Virgin)
3. Tie Fighter (Virgin Games)
4. Colonization (MicroProse)
5. Settlers (Blue Byte)
6. Theme Park (Electronic Arts)
7. Wing Commander 3 (Origin)
8. Masters of Magic (Microprose)
9. Kyrandia 3 (Virgin)
10. Inferno (Ocean)

STRATÉGIA

1. Master of Magic
2. Warcraft
3. Settlers
4. Colonization
5. Theme Park
6. Transport Tycoon
7. Ultimate Domain
8. Reunion
9. Battle Isle 2
10. UFO

FILM

1. Született gyilkosok
2. Forrest Gump
3. Kvíz Show
4. Veszélyes vizeken
5. Az ügyfél
6. Wyatt Earp
7. Két tûz között
8. Karácsonyi lidércnyomás
9. Féktelenül
10. Az oroszlánkirály

ANGLER's TOP 10

1. Relics Book One
2. Settlers
3. Turrican III
4. De Luxe Galaga V2.4
5. Day of Templace
6. Doom2
7. F1 Grand Prix
8. Beast III
9. Zool 2
10. UFO

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Gallup Weekly Report alapján készült.

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Az 1995-ben várható áremelések sajnos negatív irányban befolyásolják minden lap árát, így a GURU-ét is. Ellenszert sajnos ezidáig nem sikerült találnunk a problémára, azonban úgy gondoltuk, hogy egy rendkívüli ajánlatot teszünk olvasóinknak. Ha *1995. február 30*-ig előfizetitek a lapot legalább egy évre, akkor elkerülhetitek a várható áremelés hatásait, legalábbis ennél a kiadványnál.

Tehát *1995. február 30*-ig az előfizetési díj egy évre továbbra is:

2178 Ft

Az előfizetéseket a szokásos módon várjuk a szerkesztőség címére:

GURU
1399 Budapest, Pf. 701/765



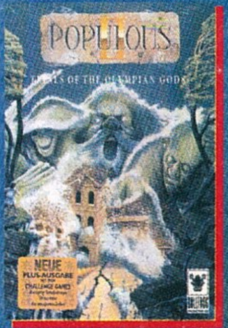
Knightmara



Operation Combat



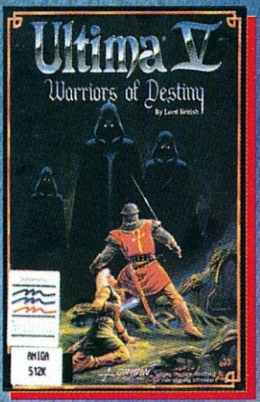
R-Type II



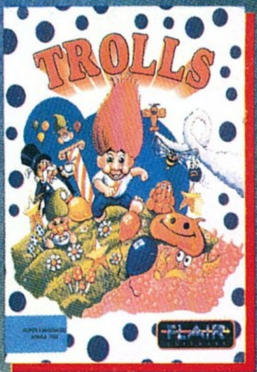
Populous II



Transartica



Ultima V



Trolls AGA

AMIGA programok mindenkinek!
A programok ára: 1599 Ft
A megrendeléseket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765